

**R.A. Salvatore**

# Kryształowy relikw

(Tłumaczenie: Monika Klonowska, Grzegorz Borecki)

*Mojej żonie Dianie oraz Bryanowi, Geno i Caitlin  
za ich pomoc i cierpliwość okazane przy tym doświadczeniu.*

*Także moim rodzicom, Geno i Irenie  
za to, że zawsze we mnie wierzyli,  
nawet wtedy gdy ja sam w siebie zwątpilem.*

Gdy ktoś podejmuje się takiego dzieła, jak to, szczególnie zaś wtedy, gdy jest to jego pierwsza powieść, niezmiennie znajduje się przy nim szereg ludzi, którzy pomagają mu w realizacji owego zamysłu. „Kryształowy relikw” nie był pod tym względem wyjątkiem.

Na publikację powieści składają się trzy elementy: pewna doza talentu, spora ilość ciężkiej pracy i łut szczęścia. Pierwsze dwa elementy mogą podlegać kontroli autora, lecz ten trzeci wymaga znalezienia się w stosownym czasie w odpowiednim miejscu i natrafienia na wydawcę, który uwierzy w zdolności i poświęcenie niezbędne przy realizacji danego zadania.

Dlatego najserdeczniej dziękuję wydawnictwu TSR, a szczególnie Mary Kirchoff, za to, że dano mi, początkującemu autorowi, szansę i przeprowadzono przez cały proces edytorski.

W latach 80. pisanie stało się procesem wysoce skomplikowanym technologicznie, jak też eksperymentem dla zdolności twórczych. W przypadku „Kryształowego relikw” szczęście wyjątkowo mi sprzyjało. Uważam się za szczęśliwca, ponieważ miałem takiego przyjaciela, jak Brian P. Savoy, który towarzyszył mi w tej drodze wraz ze swym oprogramowaniem, nadając końcowy kształt tekstowi.

Dziękuję też moim osobistym recenzentom, Dave'owi Duquette oraz Michaelowi LaVigueur, za wskazanie słabych i mocnych punktów surowego szkicu, memu bratu, Gary'emu Salvatore, za jego pracę nad mapami Doliny Lodowego Wichru i pozostałym członkom mej grupy gry AD&D: Tomowi Parkerowi, Danielowi Mallardowi i Rolandowi Lortie, za ich ciągłe inspirowanie rozwoju dziwacznych postaci bohaterów powieści fantasy.

Na zakończenie dziękuję człowiekowi, który naprawdę wprowadził mnie w świat gier AD&D, Bobowi Brownowi. Ponieważ odszedł od nas (zabierając ze sobą zapach fajkowego dymu), atmosfera wokół stołu do gier nigdy już nie będzie taka sama.

## Preludium

Demon siedział na krześle wyciętym z pnia gigantycznego grzyba. Szlam bulgotał i kłębił się wokół skalistej wyspy; wiecznie ociekający i przelewający się, charakteryzował ten poziom Otchłani.

Errtu bębnił swymi szponiastymi palcami; rogata, małpia głowa chwiała mu się na ramionach, gdy zaglądał w ciemność.

- Gdzie jesteś, Telshazzie? - zasyczał demon, spodziewający się nowin o relikcie. Crenshinibon opanował jego wszystkie myśli. Mając w ręku tę skorupę, Errtu mógł zapanować nad całym planem, a nawet może nad kilkoma. A Errtu był o krok od zdobycia jej.

Demon znał moc tego artefaktu; Errtu służył siedmiu Liczom, gdy ci połączyli swą całą magię i zrobili kryształowy relik. Liczę, nieumarli potężni magowie, którzy nie chcieli spocząć, gdy ich śmiertelne ciała opuściły królestwo żywych, zebrali się, aby stworzyć najbardziej nikczemną rzecz, jaka kiedykolwiek powstała; zło, które rozwijało się i żywiło tym, co dawcy dobra uważali za najcenniejsze - światłem słonecznym.

Zginęli jednak mimo swej, znacznej przecież, mocy. Wykuwanie pochłonęło wszystkich siedmiu. Aby nasycić pierwsze iskierki swego życia Crenshinibon skradł ową magiczną siłę, która zachowywała truchła w anty żywym stanie. Owocem tego wszystkiego był wybuch mocy, który wtrącił Errtu z powrotem w Otchłań. Demon postanowił zniszczyć relik.

Lecz Crenshinibona nie można było tak łatwo zniszczyć. Teraz, całe wieki później, Errtu znowu natknął się na ślad kryształowego reliktu - kryształową wieżę Cryshal-Tirith z pulsującym sercem, przedstawiającym dokładne wyobrażenie Crenshinibona.

Errtu wyczuwał, magię niesłychanie blisko; odbierał sygnały potężnej obecności reliktu. Gdyby tylko mógł znaleźć wcześniej... gdyby tylko mógł go

pochwycić... Niestety wtedy przybył Al Dimeneira, anielec o przerażającej mocy. Al Dimeneira jednym słowem wygnał Errtu z powrotem ku Otchłani.

Errtu, słysząc młaśnięcia kroków, zająknął w wirujący dym i ciemność.

- Telshazz? - zaryczał.

- Tak, mój panie - odpowiedział mniejszy demon, zbliżając się skulony do tronu z grzyba.

- Dostał to? - grzmiał Errtu. - Czy Al Dimeneira ma kryształową skorupę? Telshazz zadrżał i jęknął.

- Tak, mój panie... uff, nie, mój panie! Złe, czerwone oczy Errtu zwężyły się.

- Nie mógł go zniszczyć - pospieszył z wyjaśnieniem mały demon. - Crenshinibon spalił mu rękę.

- Ha! - parsknął Errtu. - Przewyższa nawet moc Al Dimeneiry! Gdzie więc jest? Przyniosłeś go, czy pozostał w drugiej kryształowej wieży?

Telshazz jęknął ponownie. Najchętniej nie powiedziałaby swemu okrutnemu panu prawdy, lecz nie odważył się na nieposłuszeństwo.

- Nie, panie, nie w wieży - wyszeptał.

- Nie!? - ryknął Errtu. - Gdzie jest?

- Al Dimeneira rzucił nim.

- Rzucił nim?

- Przez plany, miłościwy panie! - zapłakał Telshazz. - Z całej siły!

- Przez plany istnienia! - ryknął Errtu.

- Usiłowałem go zatrzymać, ale...

Rogata głowa wystrzeliła do przodu. Słowa Telshazza przeszły w nieartykułowany bulgot, gdy psie szczęki Errtu darły jego gardło.

\* \* \* \* \*

Z dala od mroków Otchłani Crenshinibon spoczął na świecie. Daleko, w

północnych górach Zapomnianych Królestw kryształowy relikwiarz, ostatecznie  
spaczony, spoczął w zasypanej śniegiem dolinie.

I czeka.

Część I  
Dekapolis

## Popychadło

Gdy karawana magów z Wieży Arkanów zobaczyła pokryty śniegiem szczyt Kelvin's Cairn, wznoszący się nad płaskim horyzontem, doznała znacznej ulgi. Ciężka podróż z Łuskami do odległych, nadgranicznych siedzib, powszechnie znanych jako Dekapolis, zabrała im ponad trzy tygodnie.

Pierwszy tydzień nie był zbyt trudny. Grupa trzymała się blisko Wybrzeża Mieczy i - mimo że wędrowali do najdalej wysuniętych na północ granic Królestw - letnie wiatry, wiejące od Morza Bez Szlaków, zapewniły im wystarczającą wygodę. Jednak, gdy okrążyli najbardziej na zachód wysuniętą ostrogę Grzbietu Świata, łańcucha górskiego uważanego przez wielu za północną granicę cywilizacji i zeszli w Dolinę Lodowego Wichru, magowie szybko zrozumieli dlaczego wszyscy odradzali im tę wędrówkę. Dolinę Lodowego Wichru, tysiąc mil kwadratowych nagiej tundry, opisywano im jako najbardziej nieprzyjemne tereny w całych Królestwach. W czasie jednego dnia podróży po północnym stoku Grzbietu Świata, Eldeluc, Dendybar Cętkowany i pozostali magowie z Łuskami stwierdzili, że owa opinia w pełni odpowiada rzeczywistości.

Od południa ograniczona przez niemożliwe do przebycia góry, przez lodowiec na wschodzie i niemożliwe do przepłynięcia morze, najeżone niezliczonymi górami lodowymi od północy i wschodu, Dolina Lodowego Wichru była dostępna tylko przez przejście między Grzbietem Świata, a wybrzeżem - szlakiem rzadko używanym przez kogokolwiek, z wyjątkiem oczywiście najwytrwalszych kupców.

Do końca życia dwa wspomnienia powracać będą czyste i wyraźne za każdym razem, gdy magowie pomyślą o tej wyprawie; dwa fakty z życia Doliny Lodowego Wichru, których wędrowcy nigdy nie zapomną. Pierwszym był nieustający jęk wiatru, jakby to sama kraina jęczała w bezustannych



męczarniach, drugim była pustka doliny, linia szarego i brązowego horyzontu ciągnąca się mila za milą.

Punktem docelowym karawany było dziesięć małych miasteczek, rozłożonych wokół trzech jezior regionu, w cieniu jedynej góry - Kelvin's Cairn. Jak każdy, kto przybywał do tego niemiłego kraju, magowie szukali w Dekapolis doskonałych rzeźb w kości, wyrabianych z czaszek pstrągów pływających w wodach jezior.

Niektórzy magowie mieli na uwadze też inne korzyści, w niedalekiej perspektywie.

\* \* \* \* \*

Mężczyznę zdziwiła łatwość, z jaką wąski sztylet prześlizgnął się przez fałdy szat starca i wbił się głęboko w pomarszczone ciało.

Morkai Czerwony spojrzał na swego ucznia; jego oczy, rozszerzone zdumieniem, patrzyły na zdradę człowieka, którego od ćwierć wieku wychowywał jak własnego syna.

Akar Kessell puścił sztylet i przerażony tym, że śmiertelnie raniony człowiek ciągle stoi, odskoczył od swego mistrza, po czym wybiegł i oparł się o tylną ścianę małego pomieszczenia, wynajmowanego magom z Łuskami na czasowe kwatery przez gościnne miasteczko Easthaven. Kessell drżał na całym ciele, zastanawiając się nad oplakanymi konsekwencjami, jakie musiałby ponieść w wypadku - coraz bardziej realnym - gdyby czarnoksiężskie doświadczenie starego maga pozwoliło mu znaleźć sposób na pokonanie samej śmierci.

Jakiż straszliwy los mógł zgotować mu jego potężny nauczyciel za tę zdradę? Jakim magicznym męczarniom mógł go poddać prawdziwy i potężny mag, taki, jak Morkai; męczarniom przewyższającym najstraszliwsze tortury znane na świecie?

Stary mag nie spuszczał oczu z Akara Kessella nawet wtedy, gdy ostatnie światło zaczęło zanikać w jego umierających oczach. Nie pytał, dlaczego. Nigdy otwarcie nie zapytał Kessella. Wiedział, że gdzieś zaangażowana jest w to chęć zyskania potęgi - to zawsze bywało przyczyną takiej zdrady, a zdumiewało go tylko narzędzie, nie zaś motyw. Kessell? Jak taki nędzny uczeń, jak

Kessell, którego wargi zdolne były wypowiedzieć tylko najprostsze z zaklęć, mógł mieć nadzieję na odniesienie jakiejś korzyści ze śmierci jedyne go człowieka, który okazał mu coś więcej, niż tylko podstawowe, grzesnościowe względy?

Czerwony Morkai padł martwy. To było jedno z pytań, na które nigdy nie znalazł odpowiedzi.

Kessell pozostał oparty o ścianę, potrzebując jej twardego wsparcia i drżał tak jeszcze przez długie minuty. Stopniowo zaczęła znów wzrastać w nim pewność siebie, pewność, która postawiła go w tak niebezpiecznym położeniu. Teraz był panem - tak powiedzieli przecież Eldeluc, Dendybar Cętkowany i inni magowie. Teraz, gdy nie ma już jego mistrza, on - Kessell, zostanie nagrodzony pokojem do medytacji i pracownią alchemiczną w Wieży Arkanów w Łuskanie.

Eldeluc, Dendybar Cętkowany i inni tak właśnie powiedzieli.

\* \* \* \* \*

- A więc zrobione? - zapytał tęgi mężczyzna, gdy Kessell wszedł w ciemną aleję wyznaczoną na miejsce spotkania. Kessell pokiwał pospiesznie głową.

- Odziany w czerwień mag z Luskanu nie rzuci już żadnego zaklęcia i - oznajmił zbyt głośno, jak na gust towarzyszy zмовы.

- Mów ciszej, głupcze - zażądał kruchy mężczyzna, Dendybar Cętkowany, tym samym co zawsze, monotonnym głosem, cofając się w cień alei. Dendybar w ogóle rzadko się odzywał i nigdy przy tym nie okazywał nawet

najmniejszego śladu uczuć; zawsze krył się pod nisko naciągniętym kapturem swej szaty. Wokół Dendybara unosiło się coś bezlitosnego, coś, co wyprowadzało z równowagi większość ludzi, którzy się z nim spotykali. Mimo tego, że mag fizycznie był najmniejszym i najmniej imponującym mężczyzną w kupieckiej karawanie, która wyprawiła się do oddalonych o czterysta mil granicznych osad Dekapolis, Kessell obawiał się go bardziej, niż każdego innego.

- Czerwony Morkai, mój poprzedni mistrz nie żyje - powtarzał sobie więc bohaterski Kessell, - Akar Kessell, znany odtąd jako Kessell Czerwony, jest teraz nominowany do Gildii Magów Luskanu.

- Spokojnie, przyjacielu - powiedział Eldeluc, kładąc uspokajająco rękę na drżącym nerwowo ramieniu Kessella. - Będzie jeszcze czas na właściwą koronację. Gdy wrócimy do miasta. - Tu uśmiechnął się i mrugnął do Dendybara tak, aby Kessell tego nie widział.

Pogrążony w rojeniach umysł Kessella zawirował w poszukiwaniach wszystkich plusów oczekiwanej nominacji. Nigdy już nie będzie wyśmiewany przez innych uczniów, chłopców młodszych od niego, którzy żmudnie wspinali się po stopniach Gildii nudnymi kroczkami. Powinni mu teraz okazywać szacunek, gdyż przeskoczył nawet tych, którzy przeszli już w najwcześniejszych dniach jego nauki na obdarzone szacunkiem stanowiska magów.

Delektował się w myślach każdym szczegółem przyszłych dni, jednak jego rozpromieniona twarz nagle poszarzała. Zwrócił się ostro do stojącego obok siebie człowieka, rysy stężały mu, jakby odkrył jakiś straszliwy błąd. Eldeluc i kilku innych w alei zaniepokoiło się; wszyscy w pełni zdawali sobie sprawę z konsekwencji odkrycia kiedykolwiek przez arcymaga Wieży, dokonanego przez nich morderstwa.

- A szata? - zapytał Kessell. - Czy powinienem nosić czerwoną szatę?

Eldeluc nie mógł powstrzymać uśmiechu ulgi, ale Kessell przyjął to za ledwie jako uspokajający gest ze strony swego nowego przyjaciela.

- Powiniennem wiedzieć, że coś tak trywialnego powinno do niego pasować - mruknął do siebie Eldeluc, lecz do Kessella rzekł tylko: - Nie martw się o to. W Wieży jest mnóstwo szat. Nie uważasz, że byłoby to trochę podejrzane, gdybyś stanął na progu arcymaga, żądając wakującego krzesła Morkaia Czerwonego, ubrany w szaty, które mag nosił w chwili morderstwa?

Kessell pomyślał przez chwilę, a potem zgodził się.

- Może - kontynuował Eldeluc, - w ogóle nie powinieneś nosić czerwonej szaty?

Oczy Kessella w panice uciekły w bok, jego stare wątpliwości, które prześladowały go przez wszystkie dni, począwszy od dzieciństwa, ponownie zaczęły w nim bulgotać. Co Eldeluc powiedział? Czyżby zmienili zamiar i nie nagrodzą go krzesłem, którego tak pożądał?

Eldeluc specjalnie użył dwuznacznego stwierdzenia, aby mu dokuczyć, nie chciał jednak wtrącać Kessella w niebezpieczny stan zwątpienia. Mrugnawszy znowu do Dendybara, którego cała ta gra gdzieś tam w duszy bardzo cieszyła, odpowiedział na nieme pytanie nieszczęśnika:

- Miałem na myśli tylko to, że może inny kolor byłby dla ciebie bardziej odpowiedni. Niebieski podkreślałby znakomicie kolor twych oczu.

Kessell zachichotał z ulgą.

- Może - zgodził się, nerwowo wykręcając palce.

Dendybar poczuł się nagle zmęczony całą tą farsą, skinął na swego grubego towarzysza, aby odprawił tego maluczkiego, dokuczliwego szubrawca. Eldeluc posłusznie odesłał Kessella aleją.

- Wracaj teraz do stajni - polecił. - Powiedz zarządcy, że magowie wyjeżdżają do Łuskami dziś wieczorem.

- A co z ciałem? - zapytał Kessell. Eldeluc uśmiechnął się złośliwie.

- Zostaw je. To pomieszczenie jest dla odwiedzających to miasto kupców i dygnitarzy z południa. Pozostanie najprawdopodobniej puste aż do następnej wiosny. Inny morderca w tej części świata wywołałby małe podniecenie,

zapewniam cię. A nawet, jeśli dobry ludek Easthaven odkryje, co tu się naprawdę wydarzyło, to jest z pewnością na tyle mądry, aby zająć się swoimi sprawami, a sprawy magów pozostawić magom!

Grupa z Luskanu wyszła na zalaną słonecznym światłem ulicę.

- Teraz idź! - polecił Eldeluc. - Czekać na nas o zachodzie słońca. - Odprowadził wzrokiem Kessella, oddalającego się w podrygach jak podekscytowany mały chłopiec.

- Jakie to szczęście znaleźć tak użyteczne narzędzie - zauważył Dendybar. - Jeden głupi uczeń maga wybawił nas od wielkich kłopotów. Wątpię, czy znaleźlibyśmy inny sposób, aby podejść tak przebiegłego starca. Jednak sami bogowie tylko wiedzą dlaczego Morkai miał taką słabość dla tej nieszczęsnej kreatury!

- Słabość wystarczającą ostrzu sztyletu! - roześmiał się drugi głos.

- I jaka odpowiednia inscenizacja - zauważył inny. - Tajemnicze truposze uważane są tylko za swego rodzaju niedogodność dla sprzątaczek w tym niecywilizowanym miejscu!

Gruby Eldeluc roześmiał się głośno. Makabryczne zadanie było w końcu wykonane; mogli wreszcie opuścić ten nagi kawałek zamrożonej pustyni i wrócić do domu.

\* \* \* \* \*

Kessell żwawo spieszył przez osadę Easthaven do stajni, w której stały konie magów. Czuł się tak, jakby stanie się magiem miało zmienić każdy aspekt jego codziennego życia, jakby jakaś mistyczna siła została w nieokreślony sposób wlana w jego pierwotnie nie ukształtowane talenty.

Drżał w oczekiwaniu nadejścia mocy, która powinna być jego. W pewnym momencie drogę przebiegł mu uliczny kot, rzuciwszy nań uważne spojrzenie.

Zmrużywszy oczy Kessell rozejrzał się, czy aby ktoś tego nie widzi.

- Dlaczego nie? - mruknął. Wyciągnąwszy palec w stronę kota wypowiedział słowo rozkazu, aby wywołać wybuch energii. Przerażony kot błyskawicznie jak strzała opuścił miejsce spotkania, ale nie uderzyła ani w niego, ani w jego pobliżu żadna magiczna błyskawica.

Kessell spojrzął na osmalony koniec palca i zastanowił się, co zrobił nie tak, jak trzeba. Nie był jednak zaskoczony. Jego poczerniały paznokieć był najwyraźniejszym rezultatem, jaki udało mu się kiedykolwiek uzyskać przy tym właśnie zaklęciu.

## Na Brzegach Maer Dualdon

Jedyny ze swej rasy w odległości setek mil halfling Regis założył ręce za głową i oparł się o pokrywający pień drzewa koc z mchu. Z kręconymi lokami na szczycie swej liczącej trzy stopy wysokości postaci, nawet jak na swą niewysoką rasę, Regis był niski, za to jego brzuch był gruby z powodu zamięłowania do dobrego jedzenia.

Nad Regisem wyrastał, służący mu za wędkę popękany kij - ściskany dwoma futrzanymi butami, górował nad spokojnym jeziorem, doskonale odbijając się w szklistej powierzchni Maer Dualdon. Po wodzie przebiegały delikatne zmarszczki i pomalowany na czerwono drewniany spławik zaczął lekko tańczyć. Żyłka popłynęła w stronę brzegu i opadła bezsilnie na wodę tak, że Regis nie czuł ryby szarpiącej za przynętę. W ciągu kilku sekund haczyk bez przytrzymywania go został zręcznie oczyszczony, ale halfling nie wiedział o tym i mogłyby minąć całe godziny, zanim zatroszczyłby się o to, aby go sprawdzić.

Tę wycieczkę zrobił sobie dla przyjemności, nie dla pracy. Ponieważ zbliżała się zima, Regis sądził, że mogła to być jego ostatnia wycieczka nad jezioro w tym roku; nie łowił ryb w zimie, jak to fanatycznie czynili niektórzy zachłanni ludzie z Dekapolis. Abstrahując od tego halfling już wcześniej nazbierał wystarczającą ilość kości z innych połowów, aby mieć zajęcie przez wszystkie siedem miesięcy, w czasie których zalegał śnieg. Czuł się doprawdy zaszczycony, wśród swej mniej niż ambitnej rasy, mogąc wnieść trochę cywilizacji do kraju, w którym na setki mil od najbardziej odległych osad nie było nic, co można byłoby nazwać miastem. Inne halflingi nigdy nie zapuszczały się tak daleko na północ, nawet w miesiącach letnich, preferując raczej wygody południowego klimatu. Regis także byłby szczęśliwy mogąc spakować swoje rzeczy i wrócić na południe, gdyby nie mały problem, jaki miał

z pewnym przełożonym znaczącej gildii złodziei.

Wraz z kilkoma delikatnymi narzędziami rzeźbiarskimi, obok odpoczywającego halflinga leżał czterocalowy bloczek „białego złota”. Na płaszczyznach bloku widoczne były zaczątki końskiego pyska. Regis miał zamiar popracować nad tym kawałkiem w czasie wędkowania.

Regis miał zamiar zrobić wiele rzeczy.

- Zbyt piękny dzień - przekonywał siebie. Wymówka ta nigdy nie wydawała mu się nieświeża, tym razem jednak, w przeciwieństwie do wielu innych, nosiła cechy co najmniej wiarygodności.

Wydawało się, że demony pogody, które skuły ten surowy kraj w kajdany, mają dziś święto lub, co bardziej prawdopodobne, może zbierają siły do okrutnej zimy - w rezultacie, ten jesienny dzień bardziej pasował do cywilizowanych krain południa. Naprawdę nieczęsto spotykany dzień w kraju, który nazwano Doliną Lodowego Wichru, a nazwa ta doskonale pasowała do wschodnich wiatrów, które wydawały się bezustannie omiatać go, przynosząc ze sobą chłodne powietrze z Lodowca Regheda. Nawet tych niewiele dni, w ciągu których wiatr zmieniał kierunek, nie przynosiło ulgi, gdyż Dekapolis graniczyło na północy i zachodzie z setkami mil pustej tundry, a potem był znów lód, Morze Ruchomego Lodu. Tylko południowy podmuch niósł obietnicę pewnej ulgi i każdy wiatr, który usiłował z jakiegokolwiek kierunku osiągnąć tych opustoszałych terenów zazwyczaj był blokowany przez wysokie szczyty Grzbietu Świata.

Regis przez chwilę zapatrzył się przez kręte gałęzie drzew do góry, na kłębiaste, białe chmury, popędzane łagodnym wiatrem żeglujące po niebie. Słońce słało w dół złote ciepło i halflinga raz po raz kusilo, aby zdjąć kaftan. Gdy jednak chmury przysłaniały oblicze słońca, Regis przypominał sobie, że to jest jesień w tundrze; za miesiąc będzie tu śnieg, za dwa - drogi na zachód i na południe do Łuskami, najbliższego Dekapolis miasta, będą nieprzejezdne dla każdego, z wyjątkiem śmiałków czy głupców.



Regis spojrział wzdłuż długiej zatoki, rozciągającej się wokół jego małego stanowiska wędkowania: reszta Dekapolis także korzystała z pięknej pogody - obsadzone łodzie rybackie pływały wokół siebie w poszukiwaniu swych specjalnych „słabych punktów”. Nie chodziło nawet o to, ile razy był tego świadkiem, po prostu zachłanność ludzka zawsze zdumiewała Regisa. W leżącym na południu kraju Calimshan halfling wspinał się szybko po drabinie wiodącej do stanowiska Stowarzyszonego Mistrza Gildii, w jednej ze znanych gildii złodziei w portowym mieście Calimporcie. Ale - i sam się o tym przekonał - ludzka zachłanność szybko przerwała jego marsz ku karierze.

Jego mistrz w gildii, Pasha Pook, posiadał cudowną kolekcję rubinów - przynajmniej z tuzin - których fasetki były tak wynalazczo ścięte, że rzucały prawie hipnotyzujące zakłęcie na każdego, kto na nie patrzył. Regis podziwiał je ilekroć Pook je pokazywał i, mimo wszystko, wziął tylko jeden. Od tego dnia halfling nie mógł zrozumieć, dlaczego Pasha, któremu pozostało przecież nie mniej niż jedenaście innych, jest na niego aż tak wściekły.

Należy ubolewać nad ludzką zachłannością - mawiał Regis, gdy ludzie Pashy zjawiali się w co i raz innych miastach, w których halfling zamieszkiwał, zmuszając go do przenoszenia się z losem banity do coraz bardziej odległych krain. Nie musiał jednak wypowiadać tego zdania już od półtora roku - odkąd przybył do Dekapolis. Macki Pooka były długie, lecz te graniczne osady, położone pośród najbardziej niegościnnego i dzikiego kraju, jaki można było sobie wyobrazić, leżały najwidoczniej poza ich zasięgiem i Regis był naprawdę zadowolony ze swego nowego sanktuarium bezpieczeństwa. Wzbogacił się tutaj, a ktoś, kto był bystry i wystarczająco utalentowany, aby być wytwórcą ozdób z kości, ktoś, kto potrafił przekształcać podobne do kości słoniowej kości pstrągów w artystyczne rzeźby, mógł prowadzić nawet wygodne życie przy minimalnym nakładzie pracy. Ponieważ ozdoby z Dekapolis szybko wywoływały zachwyty na południu, halfling zamierzał otrząsnąć się ze swego zwyczajowego letargu i rozwinąć swe zajęcie w kwitnący interes.

Kiedyś.

\* \* \* \* \*

Drizzt Do'Urden szedł cicho, jego miękkie, głęboko wcięte buty zaledwie unosiły kurz. Kaptur brązowego płaszcza miał nasunięty nisko na wijące się fale białych włosów. Poruszał się bez wysiłku z taką gracją, że ktoś, kto by go zobaczył, mógłby wziąć go za złudzenie, sztukę optyczną brązowego morza tundry.

Ciemny elf owinął się ściślej płaszczem. Niedobrze czuł się w słonecznym świetle, podobnie, jak czułby się człowiek w ciemnościach nocy. Dwieście lat życia spędzonych wiele mil pod powierzchnią ziemi nie mogło ot tak zostać wymazane przez pięć lat życia na jej powierzchni, oświetlanej przez słońce. Aż do dziś - światło słoneczne osłabiało go i przyprawiało o zawroty głowy.

Drizzt wędrował nocą i był zmuszony do kontynuowania wędrówki także w dzień; był już spóźniony na spotkanie z Bruenorem w dolinie krasnoludów, widział też już znaki.

Renifery rozpoczęły swą jesienną wędrówkę na południowy zachód, ku morzu, ale żaden człowiek nie ruszył ich śladem. Jaskinie na północ od Dekapolis, miejsca obozowania barbarzyńskich nomadów, gdy ci wracali do tundry, nie były zaopatrzone w zapasy dla szczepów na ich długą wędrówkę. Drizzt doskonale wiedział co z tego wyniknie. Normalnie u barbarzyńców przeżycie szczepów zależało od tego, czy wędrują za stadami reniferów. Widoczna rezygnacja z tradycyjnego sposobu postępowania była czymś więcej, niż małym zakłóceniem tego rytmu.

Drizzt słyszał też bębny wojenne; w rytmie znanym tylko innym szczepom, jak odległy grzmot niosło się nad pustą równiną ich subtelne dudnienie. Drizzt wiedział czego były zapowiedzią. Był obserwatorem, który

znał wartość znajomości poczynań przyjaciół czy wrogów i często wykorzystywał swą „tajemną waleczność” przy obserwacji codziennych, rutynowych czynności i tradycji dumnych ludów Doliny Lodowego Wichru, barbarzyńców.

Drizzt przyśpieszył kroku, zmuszając się do osiągnięcia granicy wytrzymałości. W ciągu tych pięciu krótkich lat zaczął się troszczyć o grupkę osiedli, znanych jako Dekapolis i o ludzi, którzy tam mieszkali. Jak wielu innych wyrzutek, którzy w końcu się tu osiedlili, drow nie spotkał się z miłym przyjęciem nigdzie indziej w Królestwach. Nawet tutaj był przez większość zaledwie tolerowany, lecz w tym pokrewieństwie dusz kilku ludzi martwiło się o niego. Był szczęśliwszy niż większość: znalazł kilku przyjaciół, którzy dostrzegali coś więcej, niż tylko jego pochodzenie i znali jego prawdziwy charakter. Ciemny elf ze strachem zerknął na Kelvin's Cairn, samotną górę, oznaczającą wejście do kamienistej doliny krasnoludów między Maer Dualdon a Lac Dinneshere, lecz jego cudowne oczy - fioletowe, w kształcie migdałów, które mogły konkurować w nocy z oczami sowy - nie były w stanie na tyle wystarczająco spenetrować poświaty słonecznego światła, aby móc ocenić odległość. Znów ukrył głowę pod kapturem, wołąc ślepotę od zawrotów głowy, wywołanych dłuższym wystawianiem się na słońce i ponownie zapadł w ciemne sny Menzoberranzanu, mrocznego, podziemnego miasta przodków.

Ciemne elfy chodziły kiedyś po powierzchni ziemi, wraz z kuzynami o pięknej skórze tańczyły pod słońcem i gwiazdami. Jednak ciemne elfy były złośliwe, nieczułe, były mordercami przekraczającymi granice tolerancji nawet swego, normalnie nie zwracającego zbyt wiele uwagi na prawo, rodu. W nieuniknionej wojnie elfich szczepów drowy zostały wtrącone w otchłań wnętrzości ziemi, tu też poznały świat mrocznych tajemnic i ciemnej magii i postanowiły pozostać. W ciągu stuleci rozwinęły się i znowu wzrosły w siłę, dostosowując się do ścieżek tajemnej magii. Stały się potężniejsze od swych zamieszkujących powierzchnię kuzynów, którzy parali się arkanami Sztuki w

dającym życie ciepłe słońca, traktując to jako hobby, nie zaś jako konieczność.

Jako rasa, drowy utraciły chęć oglądania słońca i gwiazd - zarówno ich ciała, jak i umysły przyzwyczyły się do głębin i na szczęście dla wszystkich, którzy zamieszkiwali pod otwartym niebem, ciemne elfy były zadowolone z tego, że pozostały tam, gdzie były, od czasu do czasu tylko wychodząc na powierzchnię, aby rabować i plądrować. O ile Drizzt się orientował, to był jedynym ze swego rodzaju żyjącym na powierzchni. Nauczył się w pewnym stopniu tolerować światło, lecz ciągle odczuwał wrodzoną słabość, jaką wyzwała ono w jego rasie.

Rozmyślający nad ujemnymi cechami dnia Drizzt poczuł się urażony własną bez troską, gdy nagle wyrosły przed nim dwa yeti - w swych maskujących okryciach z kosmatych futer ciągle jeszcze w kolorze brązu były podobne do niedźwiedzi tundry.

\* \* \* \* \*

Czerwona flaga uniosła się z pokładu jednej z łodzi rybackich, sygnalizując połów. Regis patrzył jak wznosiła się coraz wyżej.

- Cztery stopy lub lepiej - mruknął z aprobatą halfling, gdy flaga zatrzepotała tuż poniżej poprzeczki masztu. - Tej nocy w jednym z domów będą śpiewy!

Druga łódź podpłynęła do tej, która zasygnalizowała połów, w pośpiechu uderzając w zakotwiczoną jednostkę. Obie załogi natychmiast wyciągnęły broń i stanęły na przeciw siebie, pozostając jednak nadal na swych łodziach.

Mając między sobą, a łodziami tylko gładką wodę, Regis wyraźnie słyszał krzyki kapitanów.

- Hej, ukradłeś mój połowi - ryknął kapitan drugiego kutra.

- Chyba żeś wody się ożłopał! - odparł kapitan pierwszej łodzi. - Nic podobnego! Nasza ryba była dobrze zahaczona i dobrze holowana. Teraz

zniknęła wraz z twoją śmierdzącą balią, zanim wyciągnęliśmy ją z wody!

Jak było do przewidzenia, załoga drugiej łodzi zgromadziła się przy relingu i wymachiwała rękami przed nosem kapitana pierwszego kutra.

Regis znowu zapatrzył się w chmury; dyskusja na łodziach zupełnie go nie interesowała, choć dochodzące go odgłosy walki były z pewnością niepokojące. Takie sprzeczki na jeziorach były czymś zwyczajnym, zawsze chodziło o ryby, szczególnie zaś wtedy, gdy ktoś trafił na nadzwyczaj wielką ławicę. Ogólnie rzecz biorąc, nie były one zbyt poważne, więcej w nich było hałasu i parady, niż rzeczywistej walki, oczywiście bywało i tak, że ktoś został ciężko ranny, lub kogoś zabito - były to jednak wyjątki. W pewnej utarczce, w której zaangażowanych było nie mniej niż siedemnaście łodzi, poległy trzy pełne załogi i połowa czwartej; ich ciała unosiły się na zakrwawionej wodzie. Tego samego dnia jezioro, położone najbardziej na południe ze wszystkich trzech, przemianowane zostało z Dellonlune na Redwaters.

- Ach, małe rybki, jakie kłopoty sprowadzacie - mruknął cicho Regis, zastanawiając się nad spustoszeniem, jakie srebrne ryby czyniły w życiu zachłannych mieszkańców Dekapolis.

Te dziesięć osiedli zawdzięczało swe istnienie pstrągom o przerośniętych, podobnych do pięści głowach i kościach o konsystencji najlepszej kości słoniowej. Trzy jeziora były jedynymi miejscami na świecie, o których wiadano, że pływają w nich te wartościowe ryby. Mimo tego, że region ten był biedny i dziki, opanowany przez humanoidów i barbarzyńców, często też szalały tutaj burze, które mogły zetrzeć z powierzchni ziemi najmocniejsze nawet budynki, pokusa szybkiego wzbogacenia gromadziła tutaj ludzi z najdalszych zakątków Królestw. Wielu równie szybko, jak tu przyjeżdżało, opuszczało to miejsce. Dolina Lodowego Wichru była pustą, bezbarwną krainą bezlitosnej pogody i niezliczonych niebezpieczeństw. Śmierć była nieodłącznym towarzyszem mieszkańców tych osad, podkradała się do każdego, kto nie umiał sprostać surowej rzeczywistości Doliny Lodowego Wichru.

W ciągu kilku stuleci, które minęły od chwili odkrycia pstrągów, miasta znacznie się rozrosły. Początkowo dziewięć osiedli znad jezior było niczym więcej, niż skupiskami szałasów poszczególnych pograniczników nad szczególnie dobrymi dziurami do łowienia ryb. Dziesiąta osada, Bryn Shander - choć teraz otoczona palisadą, pełne krzątający osiedle, zamieszkane przez kilka tysięcy ludzi - była zaledwie pustym pagórkiem, na którym stała samotna hak, w której rybacy raz do roku zbierali się, by wymienić opowieści i dobra z kupcami z Łuskami. Za dawnych czasów Dekapolis widok nawet małej jednomiejscowej łodzi wiosłowej na jeziorach, których wody przez okrągły rok były tak zimne, że mogły w ciągu kilku minut zabić nieszczęśnika, któremu zdarzyło się wypaść za burtę, był niesłychanie rzadki. Teraz każde miasto nad jeziorami posiadało flotyllę żaglowców, z powiewającymi na masztach jego flagami. Samo Targos, największa z rybackich osad, mogło wystawić ponad sto kutrów na Maer Dualdon, a wśród nich kilka dwumasztowych szkunerów, z załogą liczącą ponad dziesięciu ludzi.

Dochodzące z uwikłanych w kłótnię łodzi okrzyki i szczęk stali stawały się coraz głośniejsze. Nie po raz pierwszy Regis zastanawiał się, czy ludności Dekapolis nie działałoby się lepiej bez tych kłopotliwych ryb. Halfling przyznawał jednak, że Dekapolis stało się dla niego przystanią. Jego wyrobione, zręczne palce łatwo przyzwyczyły się do narzędzi rzeźbiarskich i nawet został wybrany burmistrzem jednej z osad. Osada ta - Lonelywood, była najmniejszą i najbardziej wysuniętą na północ z całej dziesiątki, łobuz siedział tutaj na łobuzie, lecz Regis cały czas traktował tę nominację jak zaszczyt. Było to także dogodne rozwiązanie: jako jedyny prawdziwy rzeźbiarz w Lonelywood, Regis był tą osobą w osadzie, która miała powody, lub chęci do regularnych wędrówek do Bryn Shander - głównej osady i centrum targowego Dekapolis. Dla halflinga było to rzeczywistym dobrodziejstwem. Został głównym kurierem, który przynosił połowy rybaków z Lonelywood na targ, dla komisji dzielącej dobra na dziesięć części. Wystarczało to do utrzymania go przy wyrobie pamiątek i

czyniło jego życie dużo łatwiejszym.

Raz na miesiąc w sezonie letnim i raz na trzy miesiące zimą, jeśli oczywiście pogoda na to pozwalała, aby wywiązać się ze swych obowiązków burmistrza, Regis szedł na zebranie. Spotkania takie odbywały się w Bryn Shander i, mimo że kończyły się mało ważnymi sugestiami, dotyczącymi terytoriów połowowych, zazwyczaj trwały kilka godzin. Obecność na nich była dla Regisa niewielką ceną, jaką musiał płacić za swój monopol na wędrówki na południowe targowisko.

Walka na łodziach wkrótce się skończyła, zginął tylko jeden człowiek. Regis znów poddał się spokojnej radości obserwacji żeglujących po niebie chmur.

Halfling spojrział przez ramię na tuziny składających się na Lonelywood niskich, drewnianych domków, skrytych w gęstych szeregach drzew. Nie zważając na reputację mieszkańców, Regis uważał to miasteczko za najlepsze w całym regionie. Las zapewniał pewną ochronę przed wyjąłym wiatrem i dobry budulec na domy. Tylko odległość, dzieląca od Bryn Shander, powstrzymywała miasteczko zagubione w lesie od stania się najbardziej znaczącym członkiem Dekapolis.

W pewnym momencie Regis wyciągnął spod kaftana rubinowy wisiołek i zapatrzył się na zachwycający urodą klejnot, który przywłaszczył sobie tysiące mil stąd na południe, w Calimporcie od swego dawnego przełożonego.

- Ach, Pook - zadumał się, - gdybyś tylko mógł mnie teraz zobaczyć.

\* \* \* \* \*

Elf sięgnął po dwa jatagany przywiązane w pochwach ud, lecz yeti zbliżały się zbyt szybko. Drizzt instynktownie obrócił się w lewo, wystawiając się przeciwnym bokiem na przyjęcie uderzenia pierwszego potwora. Yeti, obejmując go swymi wielkimi

ramionami, obezwładnił jego prawe ramię, ale lewe udało się mu utrzymać wolne po to, by wyciągnąć broń. Ignorując ból, wywołany uściskiem yeti, Drizzt przycisnął pewnie rękojeść swego jatagana do uda, pozwalając, aby pęd drugiego atakującego potwora wbił go na zakrzywione ostrze. Targany śmiertelnymi drgawkami drugi yeti odepchnął się, zabierając jatagan ze sobą.

Potwór, który pozostał, zwałił Drizzta na ziemię swym ciężarem. Drow wysiłał się jak mógł, pracując wolnym ramieniem, aby utrzymać śmiercionośne zęby z dala od swego gardła, lecz wiedział, że zwycięstwo nad nim silniejszego przeciwnika jest tylko kwestią czasu. Nagle Drizzt usłyszał ostry trzask. Cielskiem Yeti szarpnęło, głowa wykręciła się pod dziwacznym kątem, gdzieś sponad czoła spłynęła na pysk ohydna mieszanina krwi i mózgu.

- Spóźniłeś się, elfie - usłyszał szorstki, znajomy głos. Bruenor Battlehammer stanął na grzbiecie martwego przeciwnika, nie zwracając przy tym w ogóle uwagi na fakt, że ciężki potwór leży dokładnie na jego przyjacielu, elfie. Bez względu na niewygodę owej sytuacji, długi, niejednokrotnie połamany nos krasnoluda i jego poprzetykana pasemkami siwizny, a przy tym nadal jeszcze ogniście ruda broda, były szczególnie miłym widokiem dla Drizzta. - Właśnie, gdy wyszedłem rozejrzeć się za tobą, zobaczyłem, że masz kłopoty.

Ułga, jaką poczuł, a także maniery zawsze zdumiewającego go krasnoluda, wywołały uśmiech na twarzy Drizzta. Podczas, gdy Bruenor pracował nad uwolnieniem swego topora z grubej czaszki, udało mu się wydostać spod potwora.

- Łeb ma tak twardy, jak zamrożony dąb - mruknął krasnolud. Zaparł się nogami w ziemię za uszami yeti i potężnym szarpnięciem wyciągnął topór. - Tak przy okazji, gdzie jest twój kotek?

Drizzt pogrzebał chwilę w swoim plecaku i wyciągnął małą, onyksową statuetkę pantery.

- Trudno nazwać Guenhwyvar kotkiem - powiedział z pełnym czułości



uszanowaniem. Obracał figurkę w rękach, sprawdzając jej skomplikowane szczegóły, aby upewnić się, że w czasie upadku nie została uszkodzona ciężarem yeti.

- Ba, kot jest zawsze kotem - upierał się Bruenor. - Dlaczego jej tu nie było, gdy jej potrzebowałeś?

- Każde zwierzę, nawet magiczne, potrzebuje odpoczynku - wyjaśnił Drizzt.

- Ba! - Bruenor siarczyście splunął. - To z pewnością jest smutny dzień, gdy drow, a co więcej: pograniczni, na otwartej równinie, w obliczu dwu parszywych yeti z tundry pozbywa się swojej ochrony!

Bruenor oblizwał zakrwawione ostrze swego topora i splunął z obrzydzeniem.

- Śmierzące bestie - mruknął. - Nie można nawet zjeść tego świństwa! - Wbił topór w ziemię, aby oczyścić ostrze i ruszył w kierunku Kelvin's Cairn.

Drizzt włożył Guenhwyvar z powrotem do plecaka i poszedł wyciągnąć swój jatagan z drugiego potwora.

- Chodźże elfie - złajał go krasnolud. - Mamy przed sobą pięć mil, jeśli nie więcej!

Drizzt potrząsnął głową i wytarł zakrwawione ostrze o futro powalonego potwora.

- Tocz się, Bruenorze Battlehammer - szepnął z uśmiechem, - i wiedz, ku swemu zadowoleniu, że każdy potwór na twojej drodze nieomylnie odnotuje twoją obecność i z pewnością będzie trzymał głowę w bezpiecznym miejscu!

## Miodowa Sala

Wiele mil przez pozbawioną szlaków tundrę, na najbardziej wysuniętych na północ granicach w całych Królestwach, na północ od Dekapolis zimowe mrozy ścięły już ziemię w białe szkliwo. Nie było tu gór, czy drzew, aby zablokować zimne ukąszenia nieustającego wschodniego wiatru i wiecznie mroźnego powietrza z lodowca Regheda. Wielkie góry lodowe Morza Ruchomego Lodu dryfowały powoli, a nad ich wysoko sięgającymi wierzchołkami wył wiatr w ponurym przypomnieniu zbliżającej się pory roku. Szczepy nomadów, które spędziły tu z reniferami kto, nie powędrowały tym razem za stadami migrującymi na południowy zachód wzdłuż wybrzeża, ku bardziej gościnnemu morzu po południowej stronie półwyspu.

Monotonię horyzontu, na którym nic się nie poruszało, tylko w jednym miejscu zakłócało samotne obozowisko - największe od więcej niż stu lat zgromadzenie barbarzyńców tak daleko na północy. Aby przyjąć wodzów poszczególnych szczepów ustawiono w krąg kilka namiotów ze skóry reniferów i każdy z nich otoczony został własnym kręgiem obozowych ognisk. W środku kręgu ze skór reniferów zbudowano wielką salę, przeznaczoną na przyjęcie wszystkich wojowników z poszczególnych szczepów. Członkowie szczepów nazywali ją Hengorot, „Miodową Salą”. Dla północnych barbarzyńców było to miejsce honorowe, gdzie jedzono i pito na cześć Temposa, boga bitwy.

Tej nocy ogniska na zewnątrz sali nie zostały rozpalone zbyt wysoko, gdyż król Heafstaag i Klan Łosia - ostatni, którzy mieli przybyć - oczekiwani byli w obozowisku przed zachodem księżyca. Wszyscy barbarzyńcy, którzy byli już w obozowisku, zgromadzili się w Hengorot i zaczęli przedzgromadzeniowe świętowanie. Wielkie dzbany miodu stały gęsto ustawione na wszystkich stołach; co i raz ze wzrastającą częstotliwością pobrzmiwały odgłosy zawodów siłowych. Mimo że szczepy często prowadziły ze sobą wojny, w Hengorot

wszystkie różnice schodziły na dalszy plan.

U szczytu stołu stał pewnie Król Beorg, krzepki mężczyzna z potarganymi blond włosami, siwiejącą brodą i doświadczeniem, które głęboko wryło się w jego opalonej twarzy. Reprezentując swój szczep stał wysoki i wyprostowany, z dumnie rozłożonymi szerokimi ramionami. Barbarzyńcy Doliny Lodowego Wichru ponad dwukrotnie przewyższali swą liczebnością mieszkańców Dekapolis, rozrastając się tak, jakby chcieli zyskać przewagę na tej szerokiej, przestronnej i płaskiej tundrze. Byli lepiej dostosowani do życia w swym kraju, zupełnie jak ziemia, po której się poruszali. Ich brodate twarze były brązowe od słońca i popękane od smagnięć nieustającego wiatru, co nadawało im czerstwego, zahartowanego wyglądu, zmieniając je przy tym w pozbawione wyrazu maski, nie podobające się ludziom z zewnątrz. Sami gardzili ludnością Dekapolis, która wydawała się im słaba, wiecznie goniąca za bogactwem i nie posiadająca żadnych duchowych wartości.

Jednak jeden z tych goniących za bogactwem stał teraz wśród nich, w ich poważanej sali spotkań. U boku Beorga czał się deBernezan, ciemnowłosy południowiec, jedyny człowiek w pomieszczeniu, który nie urodził się i nie wychował w szczepie barbarzyńców. Nieśmiały deBernezan, rozglądając się nerwowo po sali, trzymał ramiona skulone tak, jakby kulił je w obronnym geście. Był doskonale świadom, że barbarzyńcy nie lubili obcych i każdy z nich, nawet najmłodszy z usługujących, mógł przypadkowym machnięciem ręki złamać go w pół.

- Uspokój się! - pouczył Beorg południowca. - Tej nocy wychylisz dzban miodu ze Szczepem Wilka. Jeśli poczują, że się boisz... - pozostawił resztę niedopowiedzianą, lecz deBernezan wiedział doskonale, jak barbarzyńcy postępują ze słabeuszami. Mały człowieczek uspokoił swój oddech i wyprostował ramiona.

Beorg, mimo to, był także zdenerwowany. Król Heafstaag był jego najgroźniejszym rywalem w tundrze, dowodzącym siłami tak samo oddanymi,

zdyscyplinowanymi i licznymi, jak jego własne. W przeciwieństwie do zwykłych barbarzyńskich wypadów plan Beorga zakładał totalny podbój Dekapolis, wzięcie w niewolę pozostałych przy życiu rybaków i dostatnie życie dzięki bogactwom, które zostaną zdobyte na jeziorach. Beorg zdawał sobie sprawę z niechęci tego ludu do porzucenia swego niepewnego życia nomadów na rzecz znalezienia luksusów, o których dotąd w ogóle nie mieli pojęcia. Wszystko zależało teraz od zgody Heafstaaga, okrutnego króla zainteresowanego tylko osobistą chwałą i pełnym tryumfu plądrowaniem. Beorg wiedział, że nawet gdy odniosą zwycięstwo nad Dekapolis, będzie miał do czynienia ze swym rywalem, który tak łatwo nie zapomniał szalonego rozlewu krwi, który doprowadził go do potęgi. To był most, który król Szczepu Wilka powinien przekroczyć później - teraz najważniejszym zadaniem było zapoczątkować podbój, a gdyby Heafstaag wzbraniał się przed tym, ostatnie ze szczepów mogłyby się odłączyć od ich sojuszu. Wojnę można było rozpocząć najwcześniej następnego ranka. To mogło spowodować nieszczęście na cały jego lud, nawet ci barbarzyńcy, którzy przeżyją początkowe walki, będą zmuszeni do brutalnych zmagania z zimą. Renifery opuściły już dawno te tereny, odchodząc na południowe pastwiska, zaś jaskinie po drodze były zupełnie nie przygotowane. Heafstaag był sprytnym wodzem, wiedział, że w tak późnym czasie musieli postępować według pierwotnego planu, ale Beorg mimo to zastanawiał się, jakie warunki przedstawi jego rywal.

Beorg był zadowolony z tego, że nie wybuchł żaden większy konflikt między zgromadzonymi szczepami, i że tej nocy, gdy wszyscy zgromadzili się we wspólnej sali, atmosfera była braterska, a każda broda w Hengorot spływała piwną pianą. Ryzykiem, jakiego podjął się Beorg, był plan zjednoczenia szczepów przeciwko wspólnemu wrogowi i obietnica powodzenia. Wszystko szło dobrze... jak dotąd.

Brutalny Heafstaag niestety posiadał klucz do wszystkiego.

\* \* \* \* \*

Ciężkie buty kolumny Heafstaaga swym zdecydowanym marszem wstrząsnęły ziemią. Olbrzymi, jednooki król sam prowadził pochód wielkimi, kołyszącymi się krokami, charakterystycznymi dla nomadów tundry. Zaciekawiony propozycją Beorga, zdając sobie sprawę z wczesnego początku zimy, gruby król wybrał marsz w zimną noc, zatrzymując się tylko na krótko, aby coś zjeść i odpocząć. Mimo tego, że był znany głównie ze swej niezwyklej sprawności w walce, Heafstaag był wodzem, który starannie ważył każde swe posunięcie. Pozostawiający głębokie wrażenie marsz powinien dodać znaczenia uprzedniemu respektowi, okazywanemu jego ludowi przez wojowników innych szczepów, a Heafstaag był skory do rzucenia się na każdą korzyść, jaką mógł osiągnąć. Nie spodziewał się żadnych kłopotów w Hengorot. Darzył Beorga wielkim poważaniem. Już dwukrotnie wcześniej spotkał się z wodzem Klanu Wilka na ubitej ziemi, nie pozwalając na jego zwycięstwo. Jeśli plan Beorga był tak obiecujący, jak się pierwotnie wydawało, Heafstaag postąpiłby według niego, żądając tylko równego udziału w dowodzeniu z królem-blondynem. Nie miał takich dylematów, jak ten, że kiedy członkowie szczepów podbiją miasta, kończąc ze swym starym stylem życia, to czy będą zadowoleni z nowego, handlując pstrągami. Był jednak gotów zrealizować fantazje Beorga, jeśli zapewniłoby mu to wstrząs, jaki niesie ze sobą bitwa i łatwe zwycięstwo. Niech plądrują i zapewnią sobie ciepło na długą zimę, zanim zmieni pierwotną zgodę i po swojemu rozdzielą łupy.

Gdy ukazały się światła obozowych ognisk, kolumna przyspieszyła kroku.

- Śpiewajcie, moi dumni wojownicy! - rozkazał Heafstaag. - Śpiewajcie mocno, z całego serca! Niech ci, którzy się tutaj zgromadzili, zadrżą na wieść o zbliżaniu się Klanu Łosia!

\* \* \* \* \*

Słyszając nadejście Heafstaaga Beorg nastawił uszu. Znał doskonale taktykę przeciwnika i nie był zdziwiony tym, że w końcu, w ciemnościach nocy, rozległy się pierwsze dźwięki Pieśni Temposa. Król-blondyn zareagował natychmiast, waląc pięścią w stół i wołając o ciszę do zgromadzenia.

- Harkenie, człowieku z północy! - krzyknął. - Jesteś zobowiązany do stawienia czoła wyzwaniu pieśni!

Hengorot wypełnił się natychmiast ruchem - wszyscy obecni rzucili się do swych krzeseł i gramolili się, aby dołączyć do gromadzących się grup swych szczepów. Głos każdego wznosił się i łączył

we wspólnym refrenie do Boga Walki, sławiąc czyny chwały i sławy poległych na polu bitwy. Tych wersów uczono każdego chłopca z barbarzyńskich szczepów od chwili, gdy tylko wypowiadał swe pierwsze słowa, gdyż Pieśń Temposa uważana była aktualnie za miarę siły szczepu. Jediną zmianą w słowach refrenu między szczepami, była zmiana identyfikująca śpiewających. Wojownicy śpiewali crescendo, gdyż pieśń mówiła o tym, że ten, kto wzywał Boga Wojny, był wyraźnie słyszany przez Temposa.

Heafstaag prowadził swych ludzi prosto ku wejściu do Hengorot. Wewnątrz sali zawołania Klanu Wilka były zagłuszane przez innych, lecz wojownicy Heafstaaga dorównywali siłą ludziom Beorga.

Jeden po drugim mniejsze szczepy cichły zdominowane przez klany Wilka i Łosia. Wyzwanie niosło się między dwoma pozostałymi szczepami jeszcze przez wiele minut i żaden z nich nie chciał porzucić pierwszeństwa w obliczu swego bóstwa. Wewnątrz Miodowej Sali ludzie z wrogich szczepów chwyтали już nerwowo za broń, niejedna wojna na równinach wybuchła z takiego właśnie powodu - wyzwanie pieśni nie mogło wyraźnie określić zwycięzcy. W końcu poła namiotu została podniesiona, pozwalając wejść chorążemu Heafstaaga, wysokiemu i dumnemu, o uważnych oczach, które bacznie obserwowały wszystko to, co się wokół nich działo, zadając kłam swemu

wiekowi. Przytknął fiszbinowy róg do swych warg i wydobył z niego czysty dźwięk i wtedy równocześnie, zgodnie z tradycją, oba szczepy przestały śpiewać.

Choraży przeszedł przez całe pomieszczenie w kierunku krok - gospodarza, jego oczy nawet nie mrugnęły, nie odwróciły się nawet na moment od potężnego oblicza Beorga, choć ten mógł zobaczyć, że twarz młodzieńca przybrała wyraz, jakby ten górował nad nim.

Heafstaag dobrze wybrał swego herolda, pomyślał Beorg.

- Dobry królu Beorgu - zaczął herold, gdy ustało wszelkie poruszenie, - i wy pozostali zgromadzeni tu królowie. Klan Łosia pyta o pozwolenie wejścia do Hengorotu i wypicia z wami miodu, abyśmy mogli się wszyscy połączyć w toaście na cześć Temposa.

Beorg przyglądał się heroldowi trochę dłużej, sprawdzając czy tą nieoczekiwaną zwłoką wyprowadzi młodzieńca z równowagi. Lecz herold nawet nie mrugnął, nie odwrócił się też pod wpływem jego przenikliwego wzroku. Jego szczęki pozostały pewne i twarde.

- Witaj - odparł Beorg z naciskiem. - Miło mi znowu was spotkać. - Potem mruknął pod nosem. - Szkoda, że to Heafstaag nie posiada twojej cierpliwości.

- Zapowiadam Heafstaaga, króla Klanu Łosia - krzyknął herold czystym głosem. - Syna Hrothulfa Mocnego, syna Angaara Dzielnego, trzykrotnego zabójcę wielkiego niedźwiedzia, dwukrotnego zdobywcę Termalaine na południu; który zabił w pojedynku Raaga Doninga, króla Klanu Niedźwiedzia, jednym uderzeniem...

Słowa te wywołały niespokojne pomruki wśród członków Klanu Niedźwiedzia, a szczególnie ich króla, Haalfdane'a, syna Raaga Doninga. Herold niewzruszony jednak ciągnął tak przez wiele minut, wyliczając każdy czyn, każdy zaszczyt, każdy tytuł zgromadzony przez Heafstaaga w ciągu jego długiej i błyskotliwej kariery. Jak walka na pieśni była współzawodnictwem

klanów, tak wyliczanie tytułów i bohaterskich czynów było osobistym współzawodnictwem między mężczyznami, a szczególnie między królami, których chwała i siła spływała prosto na ich wojowników. Beorg bał się tej chwili, gdyż konto jego rywala przewyższało nawet jego własne. Wiedział, że jednym z powodów, dla których Heafstaag przybył ostatni było to, żeby lista została przedstawiona w obecności wszystkich ludzi, którzy słyszeli herolda Beorga na prywatnej audiencji po swym przybyciu kilka dni wcześniej. Korzyścią króla - gospodarza, było odczytanie listy w obecności każdego szczepu, podczas gdy heroldowie królów odwiedzających mogli przemawiać tylko do szczepów obecnych przed ich bezpośrednim przybyciem. Przybywając ostatni, w chwili, gdy wszystkie inne klany już się zgromadziły, Heafstaag osiągnął tę przewagę.

W końcu herold skończył i wrócił przez salę, aby podtrzymać połę namiotu w chwili wejścia swego króla. Heafstaag ruszył pewnie przez Hengorot, aby stanąć przed Beorgiem. Jeśli ludzie byli pod wrażeniem listy chwały Heafstaaga, to z pewnością nie doznali zawodu na jego widok. Rudobrody król miał prawie siedem stóp wzrostu i beczkowaty obwód klatki piersiowej, przy którym nawet obwód Beorga był karli. Heafstaag dumnie nosił blizny po ranach odniesionych w bitwach; jedno oko miał wydarte przez rogi renifera, a lewą rękę nosił bezwładną od czasu walki z niedźwiedziem polarnym. Król Klanu Łosia widział więcej bitew, niż którykolwiek mężczyzna z tundry i wszystko wskazywało na to, że gotów był stoczyć ich jeszcze wiele.

Obaj królowie patrzyli na siebie ponuro, żaden z nich nie mrugnął, ani nawet na chwilę nie odwrócił wzroku.

- Wilk czy Łoś? - zapytał w końcu Heafstaag, było to właściwe pytanie po nie rozstrzygniętym wyzwaniu na pieśni. Beorg starał się udzielić stosownej odpowiedzi:

- Miło cię powitać i miło z tobą walczyć - powiedział. - Niech decydują ostre uszy samego Temposa, gdyż sam tylko bóg może być zmuszony do dokonania takiego wyboru.



Po przeprowadzonych we właściwy sposób formalnościach napięcie z twarzy Heafstaaga zniknęło. Uśmiechnął się szeroko do swego rywala.

- Witaj, Beorgu, królu Klanu Wilka. Cieszę się, że cię widzę i nie widzę mej własnej krwi, barwiącej ostrze twojej śmiertelnej broni.

Przyjazne słowa Heafstaaga zaskoczyły Beorga. Nie życzyłby sobie lepszego rozpoczęcia narady wojennej. Odparł na komplement z równym zapalem.

- Ani opadnięcia w niechybnym cięciu twego okrutnego topora!

Uśmiech nagle znikł z twarzy Heafstaaga, gdy zobaczył ciemnowłosego mężczyznę u boku Beorga.

- Jakie prawo, chwały lub krwi, ma ten słaby południowiec przebywać w Miodowej Sali Temposa? - zapytał rudobrody król - Jego miejsce jest z samym sobą, a w najlepszym razie z kobietami!

- Powstrzymaj się, Heafstaagu - wyjaśnił Beorg. - To jest deBernezan, człowiek bardzo ważny dla pomyślności naszego zwycięstwa. Przyniósł mi ważne informacje, gdyż mieszka w Dekapolis od dwu lub więcej zim.

- A więc, jaką pełni rolę? - naciskał Heafstaag.

- Informował nas - wycofał się Beorg.

- To przeszłość - powiedział Heafstaag. - Jaką teraz ma dla nas wartość? Z pewnością nie może walczyć u boku takich wojowników, jak nasi. Beorg rzucił okiem na deBernezana, dusząc w sobie pogardę dla psa, który zdradził swój własny lud w żalonym usiłowaniu napełnienia swej własnej sakiewki.

- Proś w swojej sprawie, południowcu. I niech Tempos znajdzie na tym polu miejsce dla twoich kości!

DeBernezan daremnie usiłował wytrzymać stalowy wzrok Heafstaaga, niepewnie odchrząknął i przemówił tak głośno i pewnie, jak tylko mógł.

- Gdy miasta zostaną zdobyte, a ich bogactwa zabezpieczone, będziesz potrzebował kogoś, kto zna południowe rynki zbytu. Ja jestem tym człowiekiem.

- Za jaką cenę? - mruknął Heafstaag.

- Wygodne życie - odparł deBernezan - Honorową pozycję, nic więcej.

- Ba! - parsknął Heafstaag. - Zdradził swoich, może zdradzić i nasi - Olbrzymi król wyrwał zza pasa topór i rzucił się na deBernezana. Beorg wykrzywił się doskonale wiedząc, że ta krytyczna sytuacja może zaważyć na całym planie.

Heafstaag chwycił swą poszarpaną ręką tłuste, czarne włosy deBernezana i odciągnął głowę mniejszego mężczyzny na bok, odsłaniając tym samym jego szyję. Zamachnął się potężnie toporem, nie spuszczając przy tym wzroku z twarzy południowca.

Nawet wbrew niezłomnym regułom tradycji Beorg musiał przyznać, że deBernezan zachował się w tym momencie jak należało: mały człowiek został ostrzeżony bez żadnej wątpliwości, że jeśli się szarpnie, zginie, lecz jeśli przyjmie cios - a Heafstaag zaledwie próbował go - prawdopodobnie ocali swe życie. Zebrawszy całą siłę woli deBernezan utkwiał wzrok w Heafstaagu i nie cofnął się przed zbliżającą się śmiercią. W ostatniej chwili Heafstaag odwrócił topór, jego ostrze świsnęło o włos od gardła południowca. Heafstaag rozluźnił swój uchwyt, lecz nadal przewiercał przybłądę spojrzeniem swego jedynego oka.

- Uczciwy człowiek przyjmuje wszystkie wyroki króla, którego wybrał - oznajmił deBernezan robiąc wszystko, aby jego głos brzmiał pewnie.

Ze wszystkich ust w Hengorot rozległy się okrzyki aplauzu, a gdy ucichły Heafstaag zwrócił się ponownie do Beorga.

- Kto będzie prowadził? - zapytał bez osłonek olbrzym.

- Kto zwyciężył w wyzwaniu pieśni? - odparł Beorg.

- Dobrze powiedziane, dobry królu - Heafstaag pochwalił rywala. - A więc razem ty i ja, i niech nikt nie dyskutuje nad tym! Beorg pokiwał głową.

- Śmierć temu, kto by się na to poważył.

DeBernezan westchnął głęboko z ulgą i przesunął nieznacznie stopy;

gdyby Heafstaag, czy nawet Beorg zauważyli kałużę między jego stopami, prawdopodobnie tym razem pożegnałby się z życiem. Znów przesunął nerwowo nogi i rozejrzał się, przerażony napotkanym wzrokiem młodego herolda. Twarz deBernezana zbielała w oczekiwaniu poniżenia i śmierci. Herold nieoczekiwanie jednak odwrócił się rozbawiony i w nie mającym precedensu akcie łaskawości nie powiedział ani słowa.

Heafstaag wyrzucił ramiona ponad głowę i uniósł wzrok i topór do sufitu. Beorg także wyrwał swój topór z za pasa i szybko naśladował ruchy drugiego króla.

- Tempos! - zakrzyknęli jednogłośnie. Potem, raz jeszcze spojrzawszy po sobie nacięli głęboko toporami swe lewe ramiona, zwilżając ostrza własną krwią. W zgranym ruchu odwrócili się i rzucili bronią przez salę - oba topory znalazły swój cel w tej samej beczulce miodu. Natychmiast najbliżsi mężczyźni chwycili dzbany i rzucili się, żeby złapać pierwsze krople wypływającego miodu, który został pobłogosławiony krwią ich królów.

- Przedstawię ci mój plan - powiedział Beorg do Heafstaaga.

- Później, szlachetny mój przyjacielu - odparł jednooki król. - Niech ta noc będzie czasem śpiewów i picia dla uczczenia naszego zbliżającego się zwycięstwa. - Poklepał Beorga po ramieniu i mrugnął jedynym okiem. - Ciesz się z mego przybycia, gdyż byłeś okrutnie nie przygotowany na takie zgromadzenie - powiedział śmiejąc się serdecznie.

Beorg popatrzył na niego z zaciekawieniem, ale żeby rozwiać jego podejrzenia Heafstaag znów groteskowo mrugnął. Nagle roześmiany olbrzym strzelił palcami w kierunku jednego ze swych dowódców, trącając łokciem swego rywala, jakby powiedział jakiś żart.

- Idź po dziewczuchy! - polecił.

## Kryształowy Relikt

Była tylko ciemność.

Na szczęście nie mógł sobie przypomnieć co się wydarzyło i gdzie jest. Tylko czerń, kojąca czerń. Potem mroźny żar zaczął obejmować jego policzki, wytrącając go z odrętwiającego letargu. Stopniowo udało mu się otworzyć oczy, lecz nawet gdy je mrużył, oślepiająca biel była dla nich zbyt intensywna.

Leżał twarzą w śniegu. Wszędzie wokół wznosiły się góry, a ich postrzępione szczyty i głębokie nawisy śnieżne przypomniały mu gdzie się znajduje. Porzucili go na Grzbiecie Świata. Pozostawili go, aby umarł.

Głowa Akara Kessella bezwładnie chwiała się, gdy w końcu udało mu się ją podnieść. Słońce świeciło jasno, lecz okrutny chłód i wiatr odganiały ciepło jasnych promieni. Na tych wyżynach zawsze panowała zima, a Kessell ubrany był w zbyt cienkie szaty, aby mogły one go chronić przed zabójczymi uderzeniami zimna.

Pozostawili go, żeby umarł.

Udało mu się stanąć na nogach, po kolana w białym puchu i rozejrzeć się dookoła. Daleko w dole, w głębokim wąwozie Kessell zobaczył kierujące się na północ, z powrotem w tundrę, szlakiem prowadzącym wokół łańcucha, zapowiadającego niemożliwe do przebycia góry, szare punkciki, oznaczające karawanę magów, rozpoczynającą swą podróż powrotną do Łuskami. Okłamali go. Teraz zrozumiał, że był tylko pionkiem w fałszywej grze, jaką podjęli z Czerwonym Morkaiem - Eldeduc, Dendybar Cętkowany i inni.

Nigdy nie mieli zamiaru nagrodzić go tytułem maga.

- Jak mogłem być tak głupi? -jęknął Kessell. W jego umyśle, osnuty mgłą winy zajaśniał obraz Morkaia, jedyne go człowieka, który kiedykolwiek okazał mu jakiś szacunek. Pamiętał wszystkie radości, jakich pozwolił doświadczyć mu mag. Pewnego razu

Morkai zamienił go w ptaka tak, że dane mu było poczuć tę wolność, jaką daje lot, a raz w rybę, pozwalając mu dzięki temu doświadczyć czarownego świata morskich głębin.

A on odpłacił temu wspaniałemu człowiekowi sztyletem.

Gdzieś daleko w dole oddalający się magowie usłyszeli bolesny krzyk Kessella, odbijający się echem od zboczy gór. Eldeluc uśmiechnął się zadowolony z tego, że ich plan wykonany został w sposób doskonały i przynaglił swego konia.

\* \* \* \* \*

Kessell przedzierał się przez śnieg. Nie wiedział dokąd wędruje - nie miał dokąd iść. Nie było dla niego ucieczki. Eldeluc porzucił go, z palcami odrętwiałymi tak, że aż pozbawionymi czucia, w zasypanej śniegiem dolince o kształcie beczki - praktycznie nie miał szans, aby się stąd wydostać.

Znowu spróbował wywołać zaklęciem ogień maga. Wyciągnął w niebo rozpostarte palce i szcękając zębami wypowiedział słowa mocy.

Nic. Nawet smużki dymu. Znow zaczął się poruszać. Bolały go nogi; wydawało mu się, że kilka palców już odpadło z jego lewej stopy, ale nie odważył się zdjąć buta, aby potwierdzić słuszność podejrzeń. Ponownie podjął wędrówkę wokół beczkowatej dolinki, postępując tym samym szlakiem, jaki pozostawił po sobie za pierwszym razem. Nagle stwierdził, że zmienił kierunek - do środka. Nie wiedział dlaczego, a w całkowitym oszołomieniu nie przystanął nawet, żeby zastanowić się nad tym. Cały świat stał się zamazaną, białą plamą.

Zamarzającą białą plamą.

Kessell poczuł, że leci w dół, powitały go znowu lodowate ukąszenia śniegu w twarz, a mrowienie w nogach zasygnalizowało koniec ich życia.

Potem poczuł... ciepło.

Zaczął kopać. Zdrętwiałymi z zimna rękoma walczył o swoje życie. Nagle

natknął się na coś twardego i poczuł, że ciepło wzmagą się. Odpychając resztką sił pozostały śnieg, w końcu to coś uwolnił. Nie wiedział co właściwie zobaczył. Złożył to na karb delirium. W zmarzniętych rękach Akar Kessell trzymał coś, co wydawało się być prostokątnym kryształem lodu, jednak wydzielalo ciepło, które teraz przepłynęło przez niego, zostawiając ponownie uczucie mrowienia. Tym razem oznaczało ono powtórne odrodzenie się. Kessell nie miał pojęcia co rzeczywiście się stało i bynajmniej nie troszczył się o to, bowiem teraz znalazł nadzieję na ponowne życie i to mu wystarczało. Przycisnął znalezisko do piersi i ruszył z powrotem w kierunku ściany doliny, szukając najbardziej osłoniętego miejsca.

Pod małym nawisem, skulony na niewielkiej przestrzeni, gdzie ciepło kryształu stopiło śnieg, Akar Kessell przeżył swą pierwszą noc na Grzbiecie Świata. Jego towarzyszem był kryształowy relikw, Crenshinibon, prastary, czuły artefakt, który czekał przez niezliczone wieki na takiego, jak on - by ukazać się w kotlinie. Ponownie przebudzony zastanawiał się, w jaki sposób zacząć kształtować słabą wolę Kessella. Był relikwem, zaklętym w najwcześniejszych dniach świata, wypaczeniem, które zostało zagubione na całe wieki, ku przerażeniu tych władców zła, którzy poszukiwali jego mocy.

Crenshinibon był tajemnicą, siłą najciemniejszego zła, czerpiącą swoją moc z dziennego światła. Był narzędziem niosącym zniszczenie, przyrądem polepszającym widzenie, osłoną i domem dla tego, który mógł nim władać. Lecz najmniejszą ze wszystkich mocy Crenshinibona była moc, jaką wywierał na swego posiadacza.

Akar Kessell spał wygodnie nieświadom tego, co mu się przydarzyło, wiedział tylko - i tylko o to się troszczył, że jeszcze nie nastąpił kres jego życia. O implikacjach tego wydarzenia wkrótce powinien się dowiedzieć. Dowie się, że już nigdy ponownie nie będzie popychadłem równie pretensjonalnych psów jak Eldeluc, Dendybar Cętkowany czy inni. Zostanie Akarem Kessellem ze swoich marzeń i wszyscy będą mu się kłaniać.

- Szacunek - mruknął z głębin swego snu; snu, który zesłał na niego Crenshinibon.

Akar Kessell, Tyran Doliny Lodowego Wichru.

\* \* \* \* \*

Kessell obudził się o świcie, o którym myślał, że już nigdy nie będzie mu dany. Kryształowy relikwiarz chronił go przez noc, ale nie tylko - zrobił dużo więcej niż tylko ochraniał go przed zamrożeniem.

Czuł się dziwnie odmieniony tego ranka. Ubiegłej nocy zainteresowany był tylko tym, aby utrzymać się przy życiu, zastanawiał się tylko jak długo będzie mógł jeszcze żyć. Lecz teraz zaczął się zastanawiać nad jakością swego życia. Samo przeżycie nie stanowiło już problemu, czuł płynącą w sobie moc.

Białe jężełki wskoczyły na grzbiet ograniczający kotlinkę.

- Dziczyna - wyszeptał głośno Kessell. Wyciągnął palec w kierunku zwierzęcia i wypowiedział słowa zaklęcia i aż zadrżał z podniecenia, gdy poczuł jak moc rozlewa się po jego żyłach. Z ręki wystrzeliła biała błyskawica, zabijając jężełki na miejscu.

- Dziczyna - oświadczył przenosząc mentalnie w powietrzu zwierzę do siebie, nie myśląc nawet o tym, że telekinezy nie było nawet w repertuarze zaklęć jego nauczyciela, samego Morkaia Czerwonego. Choć kryształ nie chciał mu na to pozwolić, zachłanny Kessell nigdy nie przestał zastanawiać się nad tym, w jaki sposób ujawniły się nagle zdolności, które tak długo były w nim ukryte.

Teraz dzięki relikwiarzowi miał pożywienie i ciepło, lecz mag powinien mieć zamek, co też momentalnie sobie uzmysłowił. Miejsce, w którym mógłby bez przeszkód praktykować swe najciemniejsze sekrety. Spojrzał na artefakt oczekując jakiejś odpowiedzi i stwierdził, że obok pierwszego leży bliźniaczy kryształ. Instynktownie, jak mu się wydawało (jednak w rzeczywistości była to

nowa, podświadoma sugestia Crenshinibona), zrozumiał jaką rolę ma przyznana przy spełnianiu swych życzeń. Natychmiast poznał oryginalny kryształ po ciepłe i mocy, jakie z niego emanowały, lecz drugi kryształ również go zaniepokoił, bowiem miał własną aurę mocy. Podniósł kopię kryształu i przeniósł ją na środek kotlinki, kładąc ją w głębokim śniegu.

- Ibssum dal abdur - wymamrotał, nie wiedząc dlaczego i nie wiedząc nawet co to znaczy. Gdy poczuł siłę emanującą z kopii reliktu cofnął się, ta pochwyliła promienie słońca i wciągnęła je w siebie. Teren otaczający kotlinkę okrył się cieniem, jakby skradła całe światło dnia. Kopia kryształu zaczęła pulsować wewnętrznym, rytmicznym światłem, potem zaczęła rosnać. Rozszerzała się u podstawy, wypełniając prawie całą kotlinkę, przez chwilę nawet Kessell obawiał się, że zostanie wprasowany w skalistą ścianę. Wraz z rozszerzaniem się dołu kryształu jego wierzchołek począł wznosić się ku porannemu niebu, utrzymując swe rozmiary zgodnie ze źródłem swej mocy. Niedużo później rozrost został zakończony; była to nadal kopia Crenshinibona, teraz jednak gigantycznych rozmiarów.

Kryształowa wieża. W jakiś sposób - pewnie w ten sam, w jaki Kessell dowiedział się wszystkiego o kryształowym relikcie - poznał jej nazwę.

Cryshal-Tirith.

\* \* \* \* \*

Kessell powinien być zadowolony - przynajmniej wtedy - z pozostania w Cryshal-Tirith i żywienia się zwierzętami, które miały nieszczęście włączyć się w jej pobliżu, Pochodził z niskiej klasy, pozbawionych większych ambicji chłopów i, mimo że w widoczny sposób chełpił się aspiracjami przerastającymi jego pozycję, był onieśmielony następstwami przyrostu mocy. Nie rozumiał tego jak, lub dlaczego ci, którzy osiągnęli rozgłos i wzniesli się ponad motłoch, okłamywali samych siebie, pozostawiając daleko w tyle osiągnięcia innych i



odwrotnie, brak swego własnego „ja”, jako wolny wybór swego losu. Teraz, gdy miał w swych rękach potęgę, tak na prawdę nie wiedział co z nią zrobić.

Crenshinibon czekał zbyt długo na swój powrót do życia, aby teraz tracić czas na ochronę słabego człowieka. Przelewanie przez Kessella z pustego w próżne było w tej chwili, z perspektywy reliktu, nader istotne i przydatne; po jakimś czasie zmusi Kessella, aby postępował według swych nocnych widzeń.

Crenshinibon miał bowiem czas. Relikt chciał znowu posmakować dreszczu podboju, lecz kilka lat nie wydawało się zbyt długim okresem dla przedmiotu, który został stworzony w początkach dziejów. Mógł urobić sobie Kessella na prawdziwego przedstawiciela swej mocy, zrobić z niego żelazną pięść, która wykonywać będzie jego przesłanie zniszczenia. Wykona to tak, jak czynił to setki razy w początkowych drganiach świata, tworząc i szkoląc swych najbardziej przerażających i okrutnych przeciwników prawa na wszystkich uniwersalnych planach. Mógł to zrobić ponownie.

Tej samej nocy Kessell, śpiący na elegancko przystrojonym drogim piętrze Cryshal-Tirith, śnił o podbojach. Nie odważył się na podjęcie kampanii przeciwko takiemu miastu, jak Luskan, ani nawet na podbicie takich osiedli, jak Dekapolis, był mniej ambitny, a mimo to marzył o stworzeniu własnego królestwa. Marzył o tym, aby zmusić szczepy goblinów do tego, by mu służyły, używając ich do przyjęcia roli jego gwardii osobistej, wykonującej wszystkie jego rozkazy. Następnego ranka, gdy się obudził i przypomniał sobie swoje sny, stwierdził, że podoba mu się ten pomysł.

Niedługo po wstaniu zbadał trzecie piętro wieży; pokój, jak wszystkie inne, zrobiony z gładkiego, lecz odpornego jak kamień kryształu, był wypełniony różnymi urządzeniami służącymi do śledzenia. Kessell poczuł nagle nieprzepartą chęć wykonania pewnych gestów i wypowiedzenia pewnych słów arkanów rozkazu, jakich spodziewałby się usłyszeć z ust Morkaia. Poddał się temu uczuciu i przyglądał się zachwycony, jak perspektywa jednego z luster w pokoju nagle zaczęła wirować w szarej mgle. Gdy mgła się rozviała, pojawił

się obraz. Kessell rozpoznał dolinę, którą przebył na niewielkim odcinku, zanim Eldeluc, Dendybar Cętkowany i pozostali nie pozostawili go na pewną śmierć.

Teren zajęty był przez krzątający się klan goblinów, rozbijających obozowisko. Prawdopodobnie byli to nomadzi, gdyż oddziały wyruszające na wojnę rzadko zabierały ze sobą kobiety i młodzież na krótkie wypady. Setki jaskiń znaczyło stoki tych gór, aby ich ilość była wystarczająca do pomieszczenia klanów orków, goblinów, ogrów i potężniejszych potworów. Konkurencja o legowiska była szalona i pomniejsze klany goblinów były zazwyczaj wyrzucane na zimę, brane do niewoli, lub zwyczajnie wybijane.

- Jakie to odpowiednie - zdumiał się Kessell, zastanawiając się, czy podmiot jego snów jest tylko przypadkiem, czy też może przepowiednią. W następnym, nagłym impulsie wysłał swą wolę poza zwierciadło - do goblinów. Wynik tego działania wstrząsnął nim. Najwyraźniej zaskoczone gobliny odwróciły się jak jeden w kierunku niewidzialnej siły. Wojownicy lęklawie wyciągnęli swe kije i kamienne topory, zaś kobiety i dzieci przycupnęły z tyłu grupy. Potężniejszy niż inne goblin, prawdopodobnie przywódca, wyszedł kilka kroków przed swych żołnierzy, trzymając przed sobą swój kij w geście obronnym.

Kessell podrapał się po policzku, zastanawiając się nad zasięgiem swej nowo pozyskanej siły.

- Chodź do mnie - zawołał do przywódcy goblinów. - Nie możesz mi się oprzeć!

\* \* \* \* \*

Szczep przybył do kotlinki wkrótce potem. Trzymając się w bezpiecznej odległości próbowali dokładnie dowiedzieć się czym jest wieża i skąd się tutaj wzięła. Kessell przez chwilę pozwolił im podziwiać wspaniałości swego nowego domu, a potem znów przemówił do przywódcy, zmuszając goblina do

zbliżenia się do Cryshal-Tirith.

Olbrzymi goblin wystąpił z szeregu, walcząc o każdy krok podszedł do podstawy wieży. Nie zobaczył tam drzwi, gdyż wejście do Cryshal-Tirith było niewidzialne dla wszystkich, z wyjątkiem mieszkańców innych planów i tych, którym Crenshinibon, lub ten kto nim władał, pozwolił wejść.

Kessell poprowadził przerażonego goblina na pierwsze piętro budowli. Będąc już wewnątrz wódz pozostał bez ruchu. Nerwowo strzelał dokoła oczyma, starając się dostrzec tę przewyższającą wszystko siłę, która zmusiła go do wejścia do tej struktury z oślepiających kryształów. Mag (tytuł związany z posiadaniem Crenshinibona, nawet gdyby Kessell nigdy nie był zdolny zapracować sobie na to swymi własnymi czynami) pozwolił nieszczęsnemu stworzeniu czekać przez chwilę, wzmagając tym tylko jego przerażenie. Potem, otworzywszy tajemne, lustrzane drzwi, ukazał się na szczycie schodów. Spojrzał na biedne stworzenie i zachichotał wesoło.

Goblin w widoczny sposób zadrżał, gdy zobaczył Kessella. Poczuł, pokonującą jego własną, wolę maga zwalającą stworzenie na kolana.

- Kim jestem? - zapytał Kessell. Goblin czołgał się i jęczał. Odpowiedź została wydarta z niego siłą, której nie mógł się oprzeć.

- Panem.

## Pewnego dnia

Bruenor szedł po skalistej pochyłości, wolno odmierzając swe kroki. Buty odnajdowały to samo co zwykle oparcie, gdy wspinały się na najwyższy punkt południowego końca doliny krasnoludów. Ludności Dekapolis, która często widywała krasnoluda stojącego w zamyśleniu na grani, ta wysoka kolumna na skalnym grzbiecie okalającym dolinę znana była jako Wzniesienie Bruenora. Na zachód, przed oczyma krasnoluda lśniły światła Termalaine, a zaraz za nimi ciemne wody Maer Dualdon, znaczone od czasu do czasu przesuwanymi się światłami kutrów, których załogi uparcie odmawiały przybicia do brzegu, zanim nie złowią pstrąga.

Krasnolud czuł się doskonale, stojąc na podłodze tundry pod sufitem z gwiazd migoczących nocą. Kopuła niebios wydawała się być wypolerowana przez zimny wiatr wiejący po zachodzie słońca i Bruenor czuł się tak, jakby wyzwolił się z ziemskich więzów.

W tym miejscu znalazł swoje marzenia, przenoszące go do jego prastarego domu Mithril Hall. Domu jego ojca, dziadów i pradziadów, gdzie rzeki lśniącego metalu płynęły szeroko i głęboko, a młoty krasnoludzkich kowali, dzwoniły na chwałę Moradina i Dumathiona. Bruenor był zaledwie gołowąsem, gdy jego lud wrył się zbyt głęboko w trzewia ziemi i został stamtąd wyrzucony przez ciemne moce w ciemnych dniach. Był teraz najstarszym członkiem swego małego klanu i jedynym z tych, którzy na własne oczy widzieli skarby Mithril Hall.

Stworzyli sobie dom w skalistej dolinie, między dwoma najbardziej na północ wysuniętymi jeziorami, na długo przed przybyciem pierwszych ludzi - nie licząc barbarzyńców - do Doliny Lodowego Wichru. Byli tylko biednymi resztkami kwitającego niegdyś społeczeństwa krasnoludów, grupą uciekinierów, pobitych i złamanych stratą swej ojczyzny i dziedzictwa. Ich liczebność

zmniejszała się; ich starcy umierali zarówno z powodu podeszłego wieku, jak i ze smutku. Mimo że kopanie pod polami tego regionu przynosiło korzyści, krasnoludy wydawały się być skazane na pogrążenie się w niepamięci. Gdy jednak powstało Dekapolis, szczęście znów uśmiechnęło się do nich. Dolina krasnoludów położona była tuż na północ od Bryn Shander, była bliższą głównemu miastu, niż którekolwiek z rybackich miasteczek, zaś ludzie, często wojujący ze sobą, jak i odpierający najazdy innych, byli szczęśliwymi mogąc nabywać cudowne zbroje i broń wykonaną przez krasnoludzkich rzemieślników. Lecz mimo polepszenia się warunków życia tęsknili, a szczególnie Bruenor, za odzyskaniem prastarej chwały swych przodków. On uważał przybycie do Dekapolis za czasowe odsunięcie problemu, który nie może być rozwiązany dopóty, dopóki nie zostanie odzyskany Mithril Hall.

- Zimna noc, jak na stanie na tak wysokiej grani, dobry przyjacielu - dobiegło go wołanie z dołu.

Bruenor odwrócił się, aby spojrzeć na Drizzta Do'Urdena, uzmysławiając sobie, że w czarnym cieniu, rzucanym przez Kelvin's Cairn, drow powinien być niewidoczny.

Z tego miejsca obserwacyjnego góra była tylko sylwetką łamiącą jednostajną Unię północnego horyzontu. Nazwa wzięła się od tego, że przypominała rozmyślnie ułożony kopiec z kamieni; legendy barbarzyńców głosiły, że niegdyś naprawdę służyła jako grobowiec. Z całą pewnością dolina, którą krasnoludy wybrały teraz na swój dom, nie przypominała żadnego innego naturalnego punktu orientacyjnego. W każdym kierunku rozciągała się tundra, płaska i ziemista, doliny były tylko rozrzuconymi spłachetkami kurzu wśród pokruszonych kamieni i ścian z solidnych skał. Dolina i góry na jej północnym krańcu, były nieledwie rysą w całej Dolinie Lodowego Wichru, zbiorowiskiem kamieni, jak gdyby zostały umieszczone w niewłaściwym miejscu przez jakiegoś boga w najwcześniejszych dniach stworzenia.

Drizzt zauważył szklisty wyraz oczu swego przyjaciela.

- Szukasz obrazów, które widzi tylko twoja pamięć - powiedział, doskonale świadom obsesji krasnoluda na punkcie jego prastarej ojczyzny.

- Obrazów, które zobaczę znowu - powiedział Bruenor. - Dostaniemy się tam, elfie.

- Nawet nie znamy drogi.

- Drogę zawsze można znaleźć - powiedział Bruenor. - Ale nie znajdziemy jej nigdy, jeśli nie będziemy szukać.

- Pewnego dnia, mój przyjacielu - zażartował Drizzt. W ciągu tych kilku lat, w których on i Bruenor stali się przyjaciółmi, krasnolud nieustannie namawiał go do tego, aby towarzyszył mu w wyprawie, mającej na celu odnalezienie Mithril Hali. Drizzt uważał ten pomysł za niedorzeczny; wszyscy, z którymi dotychczas rozmawiał, nie mieli najmniejszego pojęcia o tym, gdzie może leżeć prastara ojczyzna krasnoludów, zaś Bruenor mógł sobie przypomnieć jedynie postrzępione obrazki srebrnych sal. Jednak drow rozumiał to najgłębsze pragnienie swego przyjaciela i zawsze odpowiadał na propozycje Bruenora obietnicą „pewnego dnia”.

- W tej chwili mamy nagłą rzecz do załatwienia - przypomniał Bruenorowi. Wcześniej tego dnia, na spotkaniu w sali obrad, drow podzielił się z obecnymi swymi spostrzeżeniami.

- Jesteś więc pewien, że nadejdą? - zapytał Bruenor.

- Ich atak wstrząśnie kamieniami Kelvin's Cairn - odpowiedział Drizzt, opuszczając cień sylwetki góry i dołączając do swego przyjaciela. - A jeśli Dekapolis nie zjednoczy się przeciwko nim, jego mieszkańcy będą skazani.

Bruenor przykucnął i zwrócił swe oczy na południe, w kierunku odległych światła Bryn Shander.

- Nie zrobią tego, uparci głupcy - mruknął.

- Mogą to zrobić, jeśli twój lud dołączy do nich.

- Nie - mruknął Bruenor. - Będziemy walczyć u ich boku, jeśli podejmą wspólne działania, mające na celu nie poddawanie się barbarzyńcom! Idź do

nich jeśli chcesz i niech ci szczęście sprzyja, lecz nie mieszaj do tego krasnoludów. Pozwól nam zobaczyć, jak połączą się rybacy.

Drizzt uśmiechnął się, słysząc nutę ironii w odmowie Bruenora. Obaj wiedzieli, że drowowi nie wierzono, ani nie przyjmowano go w żadnym innym mieście, poza Lonelywood, w którym jego przyjaciel, Regis, był burmistrzem. Bruenor zobaczył spojrzenie drowa i tak samo go to zabolalo, jak i Drizzta, mimo iż elf ze stoickim spokojem starał się niczego po sobie nie okazywać.

- Zawdzięczają ci więcej, niż mogą zdawać sobie z tego sprawę - powiedział Bruenor, patrząc współczująco na swego przyjaciela.

- Niczego mi nie zawdzięczają. Bruenor pokręcił głową.

- Dlaczego się troszczysz o nich? - mruknął. - Stale pilnujesz ludu, który cię niezbyt lubi. Co im zawdzięczasz?

Zmuszany do udzielenia odpowiedzi Drizzt wzruszył ramionami. Bruenor miał rację. Gdy drow po raz pierwszy przybył do tego kraju, Regis był jedynym, który okazał mu przyjaźń. Często więc eskortował i ochraniał halflinga w czasie niebezpiecznych podróży z Lonelywood na otwartą tundrę, na północ od Maer Dualdon i w kierunku Bryn Shander, zwłaszcza, gdy Regis udawał się do głównego miasta w interesach, lub na zebranie. Przypadkowo spotkali się kiedyś na takiej wyprawie i Regis usiłował uciec od Drizzta, gdyż słyszał o nim przerażające pogłoski. Na szczęście dla nich obu Regis był halflingiem, który przypadkowo miał otwarty umysł i własny sąd co do jego postępowania. W niedługim czasie stali się przyjaciółmi.

Niestety, jak dotąd, Regis i krasnoludy byli jedynymi, którzy uważali drowa za swego przyjaciela.

- Nie wiem, dlaczego się o nich troszczę - odparł Drizzt. Spojrzał w kierunku prastarej ojczyzny, w której lojalność była zaledwie narzędziem pozwalającym zyskać przewagę nad wspólnym wrogiem.

-Może dlatego troszczę się o nich, gdyż staram się, aby być różnym od reszty mego ludu - powiedział bardziej do siebie niż do Bruenora.

- Może dlatego, że jestem inny, niż mój lud. Może czuję większe pokrewieństwo z rasami zamieszkującymi powierzchnię... przynajmniej mam taką nadzieję. Troszczę się o nich, gdyż muszę się o coś troszczyć. Ty nie różnisz się bardziej ode mnie, Bruenorze Battlehammerze. Troszczymy się, aby nasze życie nie było puste. Bruenor spojrzał na niego z ciekawością.

- Możesz zaprzeczyć swym uczuciom do ludności Dekapolis przede mną, ale nie przed sobą.

- Bal - parsknął Bruenor. - Oczywiście, że troszczę się o nich! Mój lud potrzebuje handlu!

- Uparty - mruknął Drizzt, uśmiechając się zamyślony. - A Catti-brie? - zapytał. - Co z dziewczyną, która została osierocona w czasie wyprawy, lata temu, na Termalaine? Porzucone dziecko, które wzięłeś i wychowałeś jak swoje?

Bruenor czuł się wyjątkowo szczęśliwy, że płaszcz nocy stał się pewną ochroną dla jego rumieńców.

- Nadal z tobą mieszka, lecz musisz przyznać, że może już wrócić do swego ludu. A może też troszczysz się o nią, stary mroku?

- Och, zamknij się - mruknął Bruenor. - To służąca i do tego czyni moje życie trochę łatwiejszym, ale nie interesuj się nią zbyt.

- Uparciuch - Drizzt wycofał się, tym razem głośniejszym. Miał w zanadru jeszcze jedną kartę. - A co ze mną? krasnoludy nie uważają się za przyjaciół elfów światła, a tym bardziej drowów. Jak wytłumaczysz przyjaźń ze mną? Nie mogę ci dać niczego w zamian, poza moją przyjaźnią. Dlaczego troszczysz się o mnie?

- Przynosisz mi nowiny, gdy... - Bruenor nagle przerwał, świadom tego, że Drizzt zapędził go w ślepią uliczkę.

Drow nie nalegał już więcej.

Przyjaciele razem przyglądali się gasnącym świecidełkom Bryn Shander. Mimo okazywanej na zewnątrz gruboskórności, Bruenor uzmysłowił sobie jak



prawdziwe są niektóre zarzuty drowa; zaczął się troszczyć o lud, który osiadł na brzegach trzech jezior.

- Co zamierzasz? - zapytał po dłuższej chwili krasnolud.

- Zamierzam ich ostrzec - odparł Drizzt. - Nie doceniasz sąsiadów. Zrobią silniejszy wypad, niż się tego spodziewasz.

- Zgadza się z tym - powiedział Bruenor. - Ale moje pytania dotyczą ich charakteru. Codziennie widzimy walkę na jeziorach i zawsze o te przeklęte ryby. Ludzie powinni być przywiązani do swoich miast, gobliny do swoich siedzib, o to się tylko troszczę. Teraz powinni pokazać, że potrafią walczyć razem.

Drizzt musiał przyznać rację obserwacjom Bruenora. Rybacy w ciągu ostatnich lat coraz bardziej współzawodniczyli ze sobą. Współpraca między miastami zamierała, gdyż każde starało się zyskać przewagę ekonomiczną nad swoim przeciwnikiem na jeziorze.

- Za dwa dni odbędzie się zebranie w Bryn Shander - kontynuował Drizzt.

- Wierzę, że nadal mamy czas, zanim nadejdą barbarzyńcy. Jednak obawiam się każdej zwłoki i nie sądzę, abyśmy byli zdolni zebrać burmistrzów tak wcześnie. Należyte poinstruowanie Regisa co do przebiegu wydarzeń zabierze mi wiele czasu, gdyż będzie musiał też z innymi omówić nadciągającą groźbę inwazji

- Pasibrzuch-parsknął Bruenor, używając nazwy, jaką nadał Regisowi z powodu jego niepoohamowanego apetytu. - Siedzi na zgromadzeniu tylko po to, aby napęłnić swój brzuch! Oni nie słuchają go bardziej niż ciebie, elfie.- Nie doceniasz halflinga, tak samo, jak nie doceniasz mieszkańców Dekapolis - odparł Drizzt. - Pamiętaj, że on ma kamień.

- Ba! To tylko pięknie rżnięty klejnot, nic więcej! - powiedział Bruenor. - Widziałem go i nie rzucił na mnie żadnego czaru.

- Magia jest zbyt subtelna dla oczu krasnoluda, a może nie jest wystarczająco mocna, aby przebić się przez twoją grubą czaszkę - roześmiał się Drizzt. - Ale jest tam, widzę ją jasno i znam legendy o tym kamieniu. Regis może wpływać na zgromadzenie bardziej, niż to sobie wyobrażasz. Może nawet

bardziej niż ja. Miejmy taką nadzieję, gdyż wiesz równie dobrze jak ja, że niektórzy z przedstawicieli mogą być niechętni planom zjednoczenia się, czy to w swej pełnej arogancji niezależności, czy też w nadziei, że wyprawa barbarzyńców na mniej chronionych rywali może pomóc ich własnym ambicjom. Bryn Shander pozostaje kluczem, lecz główne miasto zostanie pobudzone do działania tylko wtedy, gdy większe miasta rybackie, szczególnie Targos, dołączą do niego.

- Wiesz, że Easthaven pomoże - powiedział Bruenor. - Oni zawsze byli za zjednoczeniem miast.

- I Lonelywood, gdy Regis z nimi porozmawia. Ale Kemp z Targos z pewnością wierzy, że jego otoczone palisadą miasto jest wystarczająco silne, aby obronić się samo, podczas gdy jego rywal, Termalaine będzie zmuszony wytrzymać napór hordy.

- On nie dołączy do niczego, co obejmuje Termalaine. Co gorsza, drowie, bez Kempa nie uda się nam zorganizować Koniga z Dineval!

- Ale tu właśnie wkroczy Regis - wyjaśnił Drizzt. - Rubin, który posiada, może dokonać cudów, zapewniam cię.

- Znów mówisz o potędze kamienia - mruknął Bruenor. - Ale Pasibrzuch mówił, że jego dawniejszy pan miał takich dwanaście. Potężna magia nie chadza tuzinami!

- Regis powiedział, że jego pan miał dwanaście podobnych kamieni - poprawił Drizzt. - Prawdę mówiąc, halfling nie był w stanie dowiedzieć się, czy wszystkie dwanaście, lub którykolwiek inny z nich, były magiczne.

- Więc dlaczego ten człowiek dał właśnie magiczny Pasibrzuchowi? - Drizzt pozostawił to pytanie bez odpowiedzi. Jednak jego milczenie szybko naprowadziło Bruenora na trop nieuniknionej odpowiedzi. Regis miał sposób na zbieranie rzeczy nie należących do niego, mimo tego, że utrzymywał, że były to podarunki...

## Bryn Shander

Bryn Shander nie było podobne do innych wspólnot Dekapolis. Jego dumny proporzec powiewał wysoko, pośrodku nagiej tundry, na szczycie wzgórza, między trzema jeziorami tuż na południe od południowego końca doliny krasnoludów. Na żadnym ze statków nie powiewała flaga tego miasta, nie miało też doków na żadnym z jezior, lecz nie były to poważne argumenty, gdyż było nie tylko geograficznym centrum regionu, lecz także centrom wszelkiej aktywności.

To tu przybywały wielkie karawany kupieckie z Łuskami, przybywały tu także w celach handlowych krasnoludy, tu mieszkała też większość rzeźbiarzy, ludzi wyrabiających pamiątki z kości i oceniających je. Bliskość Bryn Shander była drugim przyczynkiem, po ilości złowionych ryb, stanowiącym o sukcesach i wielkości rybackich miast. Tak więc Termalaine i Targos, na południowo-wschodnim brzegu, Maer-Dualdon i Caer-Konig, i Caer-Dineval na zachodnim brzegu Lac Dinneshere, cztery miasta leżące o niecały dzień drogi od głównego ośrodka, były miastami panującymi nad jeziorami.

Bryn Shander otaczały wysokie mury, chroniąc je zarówno przed mniejszymi miastami, jak i napaściami goblinów czy barbarzyńców. Wewnątrz budynki były podobne do budynków w innych miastach; niskie, drewniane budowle, były w Bryn Shander jednak gęściej upakowane i służyły za mieszkania kilku rodzinom. Mimo że zatłoczone, miasto było wygodne i bezpieczne, dawało największy posmak cywilizacji, jaki można było znaleźć na przestrzeni setek długich i pustych mil.

Regisa zawsze cieszyły dźwięki i zapachy, które witały go, gdy wkraczał przez obite żelazem drewniane wrota w północnej stronie murów miasta. Jednak na mniejszą skalę, w porównania z większymi miastami na południu, krzątania i krzyki otwartych rynków i zatłoczonych ulic Bryn Shander przypominały mu

dawne dni w Calimport. Podobnie jak w Calimport, ludność na ulicach Bryn Shander reprezentowała wszystkie rasy, które zamieszkiwały Królestwa. Wysocy, ciemnoskórzy mieszkańcy pustyni mieszały się z jasnookimi wędrowcami z Moonshae. Głośne przechwałki południowców i krzepkich górali, opowiadających zmyślane historie o miłości i walce w jednej z wielu gospod, rozlegały się aż na ulicy.

Regis słyszał to wszystko, pomimo że położenie się zmieniło to gwar pozostawał wciąż ten sam. Gdyby zamknął oczy i przeszedł jedną z wąskich uliczek, mógłby ponownie odczuć smak życia, którego doświadczał lata temu, w Calimport. Jednak tym razem problem halflinga był tak poważny, że przysłał nawet jego ponownie pobudzonego ducha. Był przerażony ponurymi nowinami drowa i zdenerwowany tym, że będzie posłańcem, który oznajmi je na zebraniu.

Z dała od gwarne targu doszedł do pałacu Cassiusa, burmistrza Bryn Shander. Był to największy i najbardziej luksusowy budynek w całym Dekapolis, z kolumnadą i płaskorzeźbami zdobiącymi ściany. Pierwotnie wybudowano go z przeznaczeniem na spotkania burmistrzów, ale gdy zainteresowanie spotkaniami wygasło, Cassius, zręczny dyplomata, nie stroniący od taktyki silnej ręki, przywłaszczył sobie pałac na swą oficjalną rezydencję, zaś na salę zebrań przeznaczył pusty magazyn, wetknięty w oddalony kraniec miasta. Niektórzy z burmistrzów narzekali na tę zmianę, lecz mimo, że miasta rybackie wywierały często pewien wpływ na główne miasto w sprawach publicznych, to jednak rzadko interesowały się sprawami tak mało znaczącymi dla ogółu mieszkańców, jak ta.

Cassius znał swoją pozycję w mieście i wiedział jak utrzymać w garści większość innych osad. Policja Bryn Shander mogła pokonać siły każdego z pięciu połączonych z pozostałymi dziewięciu miast, a oficerowie Cassiusa mieli monopol na kontakty z koniecznymi rynkami zbytu na południu. Inni burmistrzowie mogli mruczeć na zmianę miejsca spotkań, lecz ich zależność od głównego miasta powstrzymywała ich od wszelkich działań przeciwko

Cassiusowi.

Regis wszedł ostatni do małej sali. Popatrzył na twarze dziewięciu mężczyzn, którzy zebrali się przy stole i stwierdził jak bardzo w rzeczywistości tutaj nie pasował. Został wybrany burmistrzem, gdyż nikt inny w Lonelywood nie zatroszczył się wystarczająco o to, aby zasiadać w radzie, lecz swe krzesło osiągnął dzięki swym przymiotom a nie walecznym czynom. Oni byli przywódcami swoich miast, ludźmi, którzy organizowali życie i obronę osiedli. Każdy z burmistrzów widział wiele bitew z goblinami i barbarzyńcami najeżdżającymi często latem Dekapolis. Było regułą życia w Dolinie Lodowego Wichru, że jeśli ktoś nie mógł walczyć, nie mógł przeżyć, a burmistrzowie byli jednymi z najbardziej biegłych wojowników w Dekapolis.

Jeszcze nigdy żaden z burmistrzów nie onieśmielił Regisa, gdyż ten zazwyczaj nie miał nic do powiedzenia. Lonelywood, odizolowane miasto ukryte w małym, gęstym lesie jodłowym, nie chciało niczego od nikogo. Wraz z mało znaczącą flotą rybacką, pozostałe trzy miasta leżące nad Maer Dualdon, niczego mu nie narzucały. Regis nigdy, dopóki oczywiście nie został do tego zmuszony, nie wyrażał swych opinii, zawsze uważał na to, by jego głos w dawnej sprawie był zgodny z głosami innych. Jeśli zgromadzenie miało podzielone zdania, Regis po prostu postępował tak, jak Cassius. W Dekapolis nikt nie mógł postąpić nieprawidłowo, słuchając Bryn Shander.

Jednak tego dnia, przed tym audytorium czuł się zawstydzony. Ponure wieści, jakie przynosił, czyniły go wrażliwym na ich chamskie zachowanie się i częste wściekłe zaczepki. Skupił swą uwagę na rozmawiających ze sobą dwóch najpotężniejszych burmistrzach - Cassiusie z Bryn Shander i Kempie z Targos, siedzących na początku prostokątnego stołu. Kemp wyglądał jak rasowy pogranicznik: niezbyt wysoki, lecz o potężnej klatce piersiowej, gruzłowatych i węzlastych ramionach i szorstkim zachowaniu się zarówno wobec przyjaciół, jak i wrogów. Cassius zaś z trudem przypominał wojownika. Był niewielkiej postury, ze schludnie utrzymanymi siwiejącymi włosami i z twarzą, na której

nigdy nie było widać choćby śladu zarostu. Jego duże, jasnoniebieskie oczy wydawały się błyszczeć wewnętrznym zadowoleniem. Mimo to, wszyscy, którzy kiedykolwiek widzieli burmistrza Bryn Shander podnoszącego miecz na polu bitwy, nie mieli żadnych wątpliwości jeżeli chodziło o ocenę jego odwagi czy waleczności.

Regisowi naprawdę podobał się ten człowiek, lecz zawsze uważał, żeby nie znaleźć się w sytuacji, w której mógłby się mu narazić. Cassius ciężko zapracował sobie na reputację takiego, który osiąga to, czego tylko zapragnie kosztem innych.

- Uspokójcie się - polecił Cassius, stukając młotkiem w stół.

Burmistrz-gospodarz zawsze otwierał spotkanie zachowując formalności. Wymienił tytuły i oficjalne propozycje, co początkowo miało na celu nadanie zebraniom aury ważności i wywarcie szczególnego wrażenia na tych, którzy pojawiali się by przemówić w imieniu bardziej oddalonych wspólnot. Lecz teraz, gdy te spotkania straciły na swym autorytecie, formalności służyły tylko i wyłącznie odwleczeniu zakończenia spotkania, ku żalowi wszystkich dziesięciu burmistrzów. W wyniku tego, za każdym razem, gdy grupa się zbierała, formalności były coraz to bardziej skracane, mówiono nawet o wyeliminowaniu ich w ogóle. Gdy w końcu zamknięto listę, Cassius zwrócił się do najważniejszych burmistrzów.

- Pierwsze zagadnienie na liście - powiedział patrząc w notatki leżące przed nim, - dotyczy terytorialnego sporu między dwoma siostrzanymi miastami: Caer-Konig i Caer-Dineval nad Lac Dinneshere. Widzę, że Dorim Lugar z Caer-Konig przyniósł dokumenty, o których mówił na ostatnim zebraniu, a więc oddaję mu głos. Burmistrzu Lugar.

Dorim Lugar, chudy, ogorzały mężczyzna, którego oczy wydawały się być nerwowo rozbiegane na wszystkie strony, gdy został zaproszony do zabrania głosu, prawie wyskoczył ze swego krzesła.

- Mam w ręku - krzyknął podnosząc w zaciśniętej pięści stary pergamin, -

pierwotną ugodę między Caer-Konig i Caer-Dineval, podpisaną przez przywódców obu miast. - Wyciągnął oskarżycielsko palec w stronę burmistrza Caer-Dineval. - Jest tam także twój podpis, Jensinie Brent!

- Zgoda podpisana w czasie przyjaźni i w dobrej woli - odparł Jensin Brent, młody, złotowłosy mężczyzna o niewinnej twarzy, dającej mu często przewagę nad ludźmi, którzy uważali go za naiwnego. - Rozwiń pergamin, burmistrz Lugarze i niech zgromadzenie go zobaczy. Powinni zobaczyć, że nie daje on żadnych przywilejów Easthaven. - Rozejrzył się po pozostałych burmistrzach.

- Easthaven z trudem można było nazwać nawet małą wioską, gdy podpisana została zgoda na podzielenie jeziora na połowy - wyjaśnił. - Nie mieli nawet jednej łodzi, by móc ją spuścić na wodę.

- Burmistrzowie! - krzyknął Dorim Lugar, wyrrywając niektórych z nich z letargu, w który zdążyli już zapaść. Dyskusja zdominowała już cztery ostatnie posiedzenia, żadna ze stron jednak nie osiągnęła niczego. Cała sprawa nie miała znaczenia dla nikogo, ani też nikogo nie interesowała, z wyjątkiem obu burmistrzów i burmistrza Easthaven.

- Z pewnością Caer-Konig nie można obwiniać za to, że powstało Easthaven - bronił się Dorim Lugar. - Kto mógł przewidzieć, że Easthaven powstanie? - zapytał, mając na myśli prostą i gładką drogę, jaką Easthaven wybudowało do Bryn Shander. To było pomysłowe posunięcie i zapewniło dobrobyt małemu miastu w południowo-wschodnim rogu Lac Dinneshere. Połączenie uroku oddalonej wspólnoty z łatwym dostępem do Bryn Shander uczyniło Easthaven najszybciej rozwijającym się miastem w całym Dekapolis, z flotą rybacką, która mogła współzawodniczyć z łodziami Caer-Dineval.

- Istotnie, kto? - odparł Jensin Brent, tym razem z wyrazem lekkiego podniecenia na swej chłodnej twarzy. - To oczywiste, że wzrost Easthaven zmusił Caer-Dineval do współzawodniczenia o południowe wody jeziora, podczas gdy Caer-Konig żeglowało swobodnie po północnej połowie. Teraz

jednak Caer-Konig stanowczo odmawia renegocjacji pierwotnych układów, aby zrekompensować nierównowagę! Nie możemy się rozwijać w takich warunkach!

Regis wiedział, że musi zadziałać, nim dyskusja między Brentem, a Lugarem wymknie się spod kontroli. Z powodu ich debatowania odroczone zostały dwa wcześniejsze spotkania, a Regis nie mógł pozwolić, aby i to zebranie rozpadło się zanim nie powie o zagrażających im ataku barbarzyńców.

Zawahał się, przyznając znów, że nie ma wyboru i nie może wycofać się z tej nie cierpiącej zwłoki misji - jego przystań mogła zostać zniszczona, gdyby nic nie powiedział. Chociaż Drizzt upewnił go o mocy, którą posiada, ciągle miał wątpliwości dotyczące prawdziwej magii kamienia. Taka niepewność, zwykła była jednak dla nic nie znaczących ludów i Regis mimo niej, ślepo wierzył w zapewnienia Drizzta. Drow był prawdopodobnie najmądrzejszą osobą, jaką kiedykolwiek znał, o doświadczeniu daleko przekraczającym to, o czym Regis mógł tylko powiedzieć. Teraz był czas na działanie i halfling był zdecydowany zrealizować plan drowa.

Zacisnął palce na małym, drewnianym młotku, leżącym przed nim na stole. Poczul, że jego dotknięcie jest mu zupełnie obce, uświadomił sobie, że używa go po raz pierwszy. Zapukał nim lekko w drewniany stół, lecz inni za bardzo byli pochłonięci krzykliwą dyskusją, jaka wybuchła między Lugarem a Brentem. Regis przypomniał sobie o wadze nowin drowa i śmielej zastukał młotkiem. Pozostali burmistrzowie natychmiast zwrócili się ku halflingowi, a na ich twarzach odmalował się wyraz zdumienia. Regis rzadko zabierał głos na zebraniach i to też tylko wtedy, gdy nie miał innego wyjścia, będąc zmuszony do odpowiedzi na pytania skierowane bezpośrednio do niego. Cassius z Bryn Shander opuścił swój ciężki młotek.

- Zgromadzenie udziela głosu burmistrzowi... hmmm... burmistrzowi Lonelywood - powiedział, a z jego niepewnego tonu Regis wywnioskował, że waha się, czy wziąć na serio żądanie halflinga udzielenia mu głosu.



- Burmistrzowie - zaczął nieśmiało Regis, jego głos był ochrypły. - Z całym szacunkiem dla poważnej dyskusji między burmistrzami Caer-Dineval i Caer-Konig, wydaje mi się, że mamy poważniejsze problemy do przedyskutowania. - Jensin Brent i Dorim Lugar byli wściekli, że im przerwano, lecz inni patrzyli na halflinga z zaciekawieniem.

Dobry początek, pomyślał Regis, przynajmniej zwróciłem ich uwagę. Odchrząknął, starając się, aby jego głos brzmiał pewnie i robił trochę większe wrażenie.

- Dowiedziałem się z pewnego źródła, że szczepy barbarzyńców gromadzą się, aby przypuścić zjednoczony atak na Dekapolis! - i mimo, że starał się aby jego wiadomość zabrzmiała dramatycznie, stwierdził, że nadal patrzy na dziewięciu apatycznych i zblazowanych mężczyzn. - Jeśli nie zwycięży sojusz - kontynuował tym samym, nagłym tonem, - horda opanuje nasze miasta jedno po drugim, zabijając każdego, kto ośmieli się jej przeciwstawić!

- Z pewnością, burmistrzu Regisie z Lonelywood - powiedział Cassius głosem, który można było uważać za chłodny, a który w istocie był łaskawy. - Doświadczyliśmy najazdów barbarzyńców już wcześniej. Nie ma potrzeby...

- Nie takich jak ten! - krzyknął Regis. - Wszystkie szczepy nadejdą razem. Wcześniejsze najazdy były najezdami jednego szczepu na jedno miasto i zwykle odpieraliśmy je, lecz czy teraz obronią się Termalaine lub Caer-Konig, a nawet Bryn Shander, wobec połączonych plemion Doliny Lodowego Wichru?

Niektórzy z burmistrzów zapadli się w swych krzesłach, aby rozważyć słowa halflinga, reszta rozmawiała między sobą - niektórzy zmartwieni, inni z pełnym gniewu niedowierzaniem. W końcu Cassius znów zapukał swym młotkiem, nawołując zebranych do spokoju. Nagle, ze zwykłą sobie brawurą, wstał ze swego krzesła Kemp z Targos.

- Mogę zabrać głos, przyjacielu Cassiusie? - zapytał z niepotrzebną grzecznością. - Może będę mógł przedstawić to poważne oświadczenie we właściwym świetle.

Regis i Drizzt wysunęli pewne przypuszczenia, co do sprzymierzeńców, gdy planowali działanie halflinga na tym zgromadzeniu. Zakładali, że Easthaven, założone i rozwijające się na zasadzie braterstwa między wspólnotami Dekapolis, powinno bez zastrzeżeń przyjąć pomysł wspólnej obrony przeciwko barbarzyńcom. Podobnie jak Termalaine i Lonelywood, najłatwiej dostępne z dziesięciu miast, powinny także łatwo przyjąć każdą ofertę pomocy.

Wbrew ich szacunkom nawet burmistrz Agorwal z Termalaine, który miał tak wiele do zyskania w obronnym sojuszu, zajął pozycję na uboczu i milczał, czekając czy Kemp z Targos nie odrzuci planu. Targos było najważniejszym i najpotężniejszym z dziewięciu rybackich miast, którego flota ponad dwukrotnie przewyższała flotę Termalaine, drugiego co do wielkości miasta.

- Zebrani - zaczął Kemp pochylając się nad stołem, aby wydać się większym w oczach patrzących, - pozwólcie nam dowiedzieć się czegoś więcej o nowinach halflinga, zanim nie zaczniemy żałować podjętych kroków. Walczyliśmy z najezdami barbarzyńców niejedną raz i jesteśmy przekonani, że siły obronne nawet najmniejszego z naszych miast są wystarczające.

Gdy Kemp wtrącił się w jego przemówienie, próbując podważyć zaufanie do halflinga, Regis poczuł, że poziom jego adrenaliny znacznie wzrósł. Drizzt zdecydował już wcześniej, kiedy to planowali, iż Kemp z Targos jest kluczem, lecz Regis znał burmistrzów lepiej niż drow i wiedział, że Kemp nie da sobą łatwo manipulować. Kemp przedstawiał swymi manierami taktykę potężnego miasta Targos. Był duży i żylasty, często wybuchał wściekłością, która onieśmiała nawet Cassiusa. Regis próbował odwieść Drizzta od tej części planu, lecz drow był nieugięty.

- Jeśli Targos zgodzi się zaakceptować sojusz z Lonelywood - przekonywał Drizzt, - Termalaine spokojnie przyłączy się do tego sojuszu i Bremen, będąc jedynym pozostałym miastem nad tym jeziorem, nie będzie miało innego wyboru, jak tylko zrobić to samo. Bryn Shander z pewnością nie

będzie przeciwne sojuszowi czterech miast nad największym i najlepiej prosperującym jeziorem, a Easthaven będzie szóstym członkiem sojuszu, to jasne. Reszta nie będzie mogła zrobić nic innego, jak tylko przyłączyć się do wspólnych wysiłków.

Drizzt sądził, że Caer-Dineval i Caer-Konig, bojąc się, że Easthaven uzyska specjalne względy na przyszłych zebraniach, da błyskotliwy popis lojalności, mając nadzieję zyskać w oczach Cassiusa. Good Mead i Dougan's Hole, dwa miasta nad Czerwonymi Wodami, mimo że stosunkowo zabezpieczone przed inwazją z północy, nie ośmiały się odstać od pozostałych ośmiu wspólnot. Lecz wszystko to było zaledwie pełnymi nadziei spekulacjami, jak to już bez cienia wątpliwości stwierdził Regis, gdy zobaczył Kempa patrzącego na niego przez stół.

Drizzt założył, że największą przeszkodą w utworzeniu sojuszu będzie Targos. W swej arogancji potężne miasto może wierzyć, że przeciwstawi się każdemu najazdowi barbarzyńców. Gdyby mu się to udało, zniszczenie niektórych z jego konkurentów mogłoby być korzystne.

- Powiedziałeś tylko, że dowiedziałeś się o najeździe - zaczął Kemp. - Od kogo otrzymałeś tę wartościową i bez wątpienia trudną do zdobycia, informację?

Regis poczuł, jak po skroniach spływają mu krople potu. Wiedział do czego prowadzi pytanie Kempa, lecz nie było możliwości zatajenia prawdy.

- Od przyjaciela, który często wędruje po tundrze - odpowiedział uczciwie.

- Drow? - zapytał Kemp.

Z kretyńsko wygiętą do góry szyją, gdyż Kemp górował nad nim wzrostem, Regis momentalnie poczuł się zepchnięty na margines. Ojciec halflinga kiedyś ostrzegł go, że zawsze będzie w niekorzystnym położeniu, gdy będzie miał do czynienia z ludźmi, gdyż ci rozmawiając z nim zawsze będą patrzyli na niego z góry tak, jak to robią ze swymi dziećmi. W chwilach takich jak ta, słowa ojca dla Regisa brzmiały boleśnie prawdziwie.

Otarł krople potu z górnej wargi.

- Nie mogę wypowiadać się za was wszystkich - kontynuował Kemp, uśmiechając się dla podkreślenia absurdalności poważnych oskarżeń halflinga. - Lecz mam ważniejsze rzeczy do zrobienia niż wiara w słowa ciemnego elfa! - Krzepki mężczyzna znów się roześmiał i tym razem nie był osamotniony.

Nieoczekiwaną pomoc w przegranej sprawie zaoferował halflingowi Agorwal z Termalaine.

- Może powinniśmy pozwolić mówić dalej burmistrzowi Lonelywood? Jeśli jego słowa są prawdą...

- Jego słowa są tylko echem kłamstw drowa! - warknął Kemp. - Nie zważaj na nie. Pokonywaliśmy barbarzyńców już wcześniej i...

Kemp także musiał urwać, gdy Regis wskoczył na stół. To była ta najbardziej ryzykowna część planu Drizzta. Drow wierzył w nią, opisując rzeczowo, jakby w wykonaniu nie przedstawiało to żadnego problemu. Teraz jednak Regis czuł wiszącą nad nim klęskę. Założył ręce do tyłu i usiłował wyglądać tak, jakby w pełni się kontrolował po to, aby Cassius nie mógł podjąć żadnego bezpośredniego działania przeciwko jego niezwykłemu zagraniu.

Gdy Agorwal zaczął mówić, Regis wyciągnął spod kaftana wisiorek z rubinem, który migotał na jego piersi, gdy halfling przechadzał się po stole, jakby był on jego prywatnym pomostem.

- Co wiesz o drowie, że kpisz z niego w ten sposób? - zapytał Kempa. - Czy ktoś z was może wymienić chociaż jedną osobę, którą skrzywdził? Nie! Karzecie go za przestępstwa dokonywane przez jego rasę, ale żaden z was nie brał nawet pod uwagę tego, że Drizzt Do'Urden wędruje wśród nas z tego powodu, że porzucił sposoby postępowania swego ludu.

Cisza panująca w sali dała Regisowi do myślenia - albo był przekonujący, albo śmieszny. W każdym przypadku nie był tak zadufany w siebie, ani też głupi, aby sądzić, że jego małe przemówienie wystarczyło na wykonanie zadania. Podszedł do Kempa. Tym razem to on patrzył z góry, lecz burmistrz

Targos wydawał się z trudem powstrzymywać wybuch śmiechu. Regis musiał działać szybko. Lekko pochylił się i podniósł rękę do podbródka, jakby chciał się podrapać w swędzące miejsce, naprawdę jednak po to, by wprawić wisiorek w ruch wirowy. Milczał potem przez chwilę cierpliwie i liczył, tak jak polecił mu Drizzt. Minęło dziesięć sekund, a Kemp nawet nie mrugnął okiem. Drizzt powiedział, że to powinno wystarczyć, lecz Regis, zaskoczony i obawiający się łatwości, z jaką wykonał zadanie, pozwolił upłynąć następnym dziesięciu sekundom, zanim odważył się potwierdzić domysły drowa.

- Z pewnością widzisz, że rozsądne byłoby przygotować się do odparcia ataku - zasugerował chłodno Regis. Potem szeptem, aby tylko Kemp mógł go słyszeć, dodał. - Ci ludzie czekają na to, żebyś ich poprowadził. Sojusz militarny zależy tylko od twojej postawy i twojego wpływu.

Efekt był oszałamiający.

- Może w słowach halflinga jest coś więcej, niż pierwotnie sądziliśmy - powiedział mechanicznie Kemp, jego błyszczące oczy utkwione były w rubinie.

Oslupiały Regis wyprostował się i szybko schował kamień pod kaftan. Kemp potrząsnął głową, jakby otrząsając się ze snu i gwałtownie potarł suche oczy. Wydawało się, że burmistrz Targos nie pamięta kilku ostatnich chwil, lecz sugestia halflinga zapadła głęboko w jego umysł. Ku swemu zaskoczeniu, Kemp stwierdził, że jego stosunek do sprawy uległ zmianie.

- Powinniśmy wysłuchać słów Regisa - oznajmił głośno. - Nic bowiem nie stracimy na stworzeniu takiego sojuszu, lecz konsekwencje nie podjęcia takich działań mogą być poważne!

Chcąc wypaść korzystnie, Jensin Brent zerwał się ze swego krzesła.

- Burmistrz Kemp mówi mądrze - powiedział. - Lадzie z Caer-Dineval zawsze proponowali zjednoczenie wysiłków Dekapolis i utworzenie armii, która odstraszyłaby hordę!

Reszta burmistrzów poszła za Kempem - tak, jak się tego spodziewał Drizzt. Dorim Lugar dał nawet pokaz większej lojalności niż Brent. Opuszczając

salę zebrani późno tego dnia, Regis miał powód do dumy, a jego nadzieje na przetrwanie Dekapolis powróciły, ale halfling zdał sobie też sprawę z tego, że jego myśli zaprzatają implikacje mocy, jaką odkrył w swym rubinie. Zaczął rozważać najbardziej niezawodny sposób, w jaki mógłby wykorzystać nowo odkrytą siłę nawiązywania współpracy, w zysk i wygodę.

- Jakie to miłe, że Pasha Pook dał mi to! - powiedział do siebie, wychodząc przez główną bramę Bryn Shander i kierując się w pewne miejsce, gdzie miał się spotkać z Drizztem i Bruenorem.

## Burza nadchodzi

Wyruszyli o świcie, ogarniając tundrę, jak wściekła trąba powietrzna. Zwierzęta i potwory, nawet okrutne yeti uciekały przed nimi przerażone. Zamarznięta ziemia trzeszczała pod stąpnięciami ciężkich butów, a siła ich pieśni, pieśni Boga Wojny zagłuszyła nieustający pomruk wiatru tundry.

Maszerowali długo w noc i zanim błysnęły pierwsze promienie poranka znów byli w drodze - więcej niż dwa tysiące barbarzyńskich wojowników, żądnych krwi i zwycięstwa.

\* \* \* \* \*

Drizzt Do'Urden siedział prawie w połowie wysokości północnego stoku Kelvin's Cairn, owinięty ściśle płaszczem z powodu przenikliwego wiatru, który wiał wśród głazów góry. Od narady w Bryn Shander Drow spędzał tu, na górze każdą noc, jego fioletowe oczy badały czern równiny w poszukiwaniu pierwszych oznak nadciągającej burzy. Na żądanie Drizzta, Bruenor przygotował siedzenie dla Regisa obok niego. Przy wietrze kłusującym go jak niewidzialny zwierz halfling wcisnął się między dwa głazy, aby mieć dodatkową ochronę przed nieprzyjazną pogodą.

Regis, gdyby miał wybór, wolałby wślizgnąć się w ciepło swego miękkiego łóżka w Lonelywood i osłuchać cichego jęku kołyszących się gałęzi drzew, za ciepłymi ścianami domu. Wiedział jednak - jako burmistrz - że wszyscy oczekują od niego, iż zajmuje się dalej działaniami, jakie zaproponował na zebraniu. Szybko stało się jasne dla pozostałych burmistrzów i dla Bruenora, który dołączył do następnych narad wojennych, jako reprezentant krasnoludów, że halfling nie będzie zbyt przydatny przy organizowaniu sił, czy opracowywaniu planów wojennych, więc gdy Drizzt powiedział Bruenorowi, że

będzie potrzebował kuriera, aby ten siedział z nim czuwając, krasnolud szybko zgłosił Regisa.

Teraz halfling był całkowicie nieszczęśliwy; stopy i palce zdrętwiały mu z zimna, plecy bolały go od opierania się o twarde kamień. To była jego trzecia noc poza domem i Regis nieustannie mruzczał i narzekał, kichnięciem podkreślając od czasu do czasu swe złe samopoczucie. Mimo tego wszystkiego Drizzt siedział nieporuszony i niewrażliwy na warunki, jego stoickie poświęcenie się obowiązkom nie pozwalało zważać na osobiste niewygody.

- Ile nocy będziemy jeszcze czekać? - zakał Regis. - Jestem pewien, że pewnego ranka, może nawet jutro, znajdą nas tu martwych i przymarzniętych do tej przeklętej goryl

- Nie bój się, mój mały przyjacielu - odparł Drizzt z uśmiechem. - Wiatr mówi o zimie. Barbarzyńcy nadejdą szybko, zdecydowani rozegrać bitwę jeszcze przed pierwszym śniegiem. - Gdy to mówił, kątem oka uchwycił delikatny błysk światła. Nagle wstał, przyprawiając tym halflinga nieomal o zawał serca i odwrócił się w stronę błysku. Jego mięśnie napięły się odruchowo.

- Co się... - zaczął Regis, lecz Drizzt uciszył go wyciągnięciem ręki. Na horyzoncie rozbłysnął drugi ogień.

- Masz, czego chciałeś - powiedział z przekonaniem Drizzt.

- Nadchodzą? - szepnął Regis. Jego wzrok w nocy nie miał tej ostrości, co wzrok drowa.

Drizzt stał w milczeniu, koncentrując się przez chwilę, by mentalnie wymierzyć odległość do obozowych ognisk i obliczyć czas, jaki zabierze barbarzyńcom dotarcie do celu.

- Idź do Bruenora i Cassiusa, mały przyjacielu - powiedział w końcu. - Powiedz im, że horda dotrze do Bremen's Run, gdy wstanie jutrzejsze słońce.

- Chodź ze mną - powiedział Regis. - Z pewnością nie wyrzucą cię, gdy przyniesiesz tak pilne nowiny.

- Mam ważniejszą rzecz do zrobienia - odparł Drizzt - Teraz idź! Powiedz



Bruenorowi i tylko Bruenorowi, że powinienem spotkać się z nim na Bremen's Run o brzasku. - Powiedziawszy to, drow zniknął w ciemności. Miał daleką drogę prąd sobą.

- Dokąd idziesz? - zawołał za nim Regis.- Znaleźć krąg horyzontu! - dobiegł okrzyk z czarnej nocy. Potem słyhać było już tylko pomruk wiatru.

\* \* \* \* \*

Barbarzyńcy ostatecznie rozbili obóz na krótko przed tym, jak Drizzt dotarł do jego zewnętrznej granicy. Będąc tak blisko Dekapolis najeźdźcy mieli się na baczności; pierwszą rzeczą, jaką zauważył Drizzt było to, że wystawili liczne warty. Ogniska paliły się skąpym płomieniem, a była to noc, noc drowa. Elf ze świata, który nie znał światła, przewyższał najlepszych strażników - ten, który mógł wytwarzać magiczną ciemność, której nie mogło przebić najbystrzejsze oko i nieść ją obok nich jak rzeczywisty płaszcz. Niewidoczny jak cień w ciemności, krokami tak cichymi, jak stąpanie kota, Drizzt przeszedł obok strażników i wszedł do obozu.

Już od godziny barbarzyńcy śpiewali i rozmawiali o walce, jaka ich czekała następnego dnia. Lecz nawet adrenalina i żądza krwi, wespół krążące w ich żyłach, nie mogły rozproszyć wyczerpania po ostrym marszu. Wielu ludzi spało głośno chrapiąc, ich ciężkie, miarowe oddechy uspokajały Drizzta, gdy szedł między nimi w poszukiwaniu ich przywódców, którzy powinni bez wątpienia finalizować plany wojenne.

W obozowisku kilka namiotów stało w jednej grupie, jednak tylko jeden z nich miał ustawioną przed wejściem straż. Pokrywa wejściowa była zamknięta, lecz Drizzt widział bijący z zewnątrz blask świec i słyshał ochryple głosy, często unoszące się wściekłością. Drow prześlizgnął się na tył namiotu. Na szczęście żadnemu z wojowników nie pozwolono zrobić sobie legowiska w pobliżu namiotu, tak więc Drizzt był zupełnie sam. Dla ostrożności wyciągnął z plecaka

figurkę pantery, potem, wyciągnąwszy wąski sztylet, wyciął małą dziurkę w jeleniej skórze, stanowiącej ścianę namiotu i zajrzał do środka. Wewnątrz było ośmiu mężczyzn - siedmiu barbarzyńskich wodzów i mniejszy, ciemnowłosy człowiek, o którym Drizzt wiedział, że nie może pochodzić z północnych szczepów. Wodzowie siedzieli na półkolem ziemi wokół stojącego południowca, zadając mu pytania dotyczące terenu i sił, z jakimi może im przyjść się konfrontować następnego dnia.

- Najpierw powinniśmy zniszczyć miasto w lesie - nalegał noszący znak łosia mężczyzna, największy w pomieszczeniu i prawdopodobnie największy, jakiego Drizzt widział kiedykolwiek. - Potem możemy pójść zgodnie z twym planem do miasteczka zwanego Bryn Shander.

Mniejszy mężczyzna wydawał się być zupełnie podniecony i obrażony, jednak Drizzt mógł dostrzec, że strach przed olbrzymim królem barbarzyńców łagodził jego odpowiedzi.

- Wielki królu Heafstaagu - odparł. - Jeśli floty rybackie zobaczą kłopoty i wylądują zanim dotrzemy do Bryn Shander, to spotkamy armię liczniejszą od naszej, czekającą na nas w obrębie solidnych murów tego miasta.

- To tylko słabowici południowcy! - warknął Heafstaag, wypinając z dumą swą baryłkowatą pierś.

- Potężny królu, zapewniam cię, że mój plan zaspokoi twój głód krwi południowców - powiedział mężczyzna.

- A więc mów, deBernezanie z Dekapolis. Wykaż, żeś jest przydatny dla mego ludu.

Drizzt zobaczył, że ostatnie zdanie wstrząsnęło człowiekiem zwanym deBernezaniem, gdyż w głosie króla barbarzyńców wyraźnie brzmiała pogarda dla południowca. Wiedząc, co ogólnie barbarzyńcy czują do obcych, drow uzmysłowił sobie, że najmniejszy błąd w jakimkolwiek momencie tej kampanii, będzie prawdopodobnie kosztował tego człowieka życie.

DeBernezan sięgnął do boku i wyciągnął zwój pergaminu. Rozwinął go i

wyciągnął w stronę barbarzyńskiego króla tak, aby ten mógł go dokładnie obejrzeć. To była prymitywnie narysowana mapa. Jej linie rozmazywało jeszcze bardziej lekkie drżenie rąk trzymającego ją mężczyzny, ale Drizzt był w stanie odróżnić znaki określające Dekapolis na skądinąd pozbawionej znaków równinie.

- Na zachód od Kelvin's Cairn - wyjaśnił deBernezan, przeciągając palcem wzdłuż zachodniego brzegu największego na mapie jeziora. - Tam jest gładka wyżyna, zwana Bremen's Run, ciągnąca się na południe, między górą a Maer Dualdon. Z waszych stanowisk jest to najprostsza droga do Bryn Shander i, według mnie, powinniśmy pójść właśnie tamtędy.

- Miasto na brzegu jeziora - podsumował Heafstaag, - powinno więc być pierwszym, które zmiążdżymy.- To Termalaine - odparł deBernezan. - Jego mieszkańcy są rybakami i będą na jeziorze, gdy nadejdziemy. Nie napotkasz tu żadnych trudności.

- Nie zostawimy za sobą żadnych nieprzyjaciół! - ryknął Heafstaag, a kilku innych królów poparło go okrzykami.

- Nie, oczywiście, że nie - powiedział deBernezan. - Lecz nie pozostanie wielu ludzi do obrony Termalaine, gdy łodzie wypłyną. Niech król Heafstaag i Klan Niedźwiedzia osaczają miasto podczas, gdy reszta sił, prowadzona przez ciebie i króla Beorga pomaszeruje na Bryn Shander. Płomienie płonącego miasta powinny ściągnąć do Termalaine całą flotę, nawet łodzie z innych miast nad Maer Dualdon i tam król Haalfdane będzie mógł je zniszczyć w porcie. Ważne jest, abyśmy utrzymali ich z dala od fortyfikacji Targos. Ludność Bryn Shander nie otrzyma na czas posiłków z innych jezior i będzie musiała stanąć samotnie w obliczu naszego ataku. Klan Łosia powinien otoczyć podstawę wzgórza nieopodal miasta i odciąć drogę ewentualnej ucieczki, lub drogę dla posiłków, które mogłyby przybyć w ostatniej chwili.

Drizzt śledził uważnie ruchy deBernezana, gdy ten opisywał drugi rozdział sił barbarzyńców na swej mapie. Już wcześniej bystry umysł drowa

sformułował plany początkowej obrony. Wzgórze Bryn Shander nie było wysokie, lecz jego podstawa była rozległa i barbarzyńcy, którzy znaleźliby się na wzgórzu, mieliby długą drogę do głównych sił.

Długa droga dla posiłków.

- Miasto upadnie przed zachodem słońca! - oznajmił deBernezan. - A twoi ludzie będą cieszyć się najlepszym łupem w Dekapolis! - W odpowiedzi na tę deklarację zwycięstwa ze strony siedzących królów rozległy się okrzyki aplauzu.

Drizzt oparł się o namiot i spokojnie rozważył to, co usłyszał. Ten ciemnowłosy mężczyzna, zwany deBernezanem, dobrze znał miasta, ich mocne i słabe punkty. Jeśli upadnie Bryn Shander, to nie będzie możliwe stworzenie zorganizowanego oporu dla odparcia najeźdźców. Istotnie, gdy zajmą ufortyfikowane miasto, będą w stanie uderzyć na każdą inną osadę w dogodnym sobie czasie.

- Znów dowiodłeś mi swojej wartości - powiedział Heafstaag do południowca, a późniejsze jego słowa znaczyły dla drowa tyle, że plan został zaakceptowany ostatecznie. Drizzt skupił więc swe wyostrzone zmysły na tym, co się dzieje w obozie wokół niego, szukając najlepszej drogi ucieczki. Nagle zauważył dwóch strażników, którzy rozmawiając szli w jego stronę. Mimo, że byli zbyt daleko, aby ich ludzkie oczy mogły dostrzec go, jako coś więcej niż tylko cień na ścianie namiotu, wiedział, że każdy ruch z jego strony z całą pewnością by ich zaalarmował.

Nie marnując już ani chwili, Drizzt rzucił czarną figurkę na ziemię.

- Guenhwyvar - zawołał cicho. - Przyjdź do mnie, mój cieniu.

\* \* \* \* \*

Gdzieś w kącie rozległego planu astralnego istota pantery ruszyła nagłymi, delikatnymi krokami, jakby goniła istotę jelenia. Zwierzęta świata

naturalnego odgrywały ten ceremoniał niezliczoną ilość razy, postępując według pełnego harmonii porządku wyznaczającego życie ich potomków. Pantera przywarła do ziemi przed ostatnim skokiem, czując słodycz nadchodzącego zabójstwa. Ten cios był harmonią naturalnego porządku, celem istnienia pantery, a mięso było jej nagrodą.

Jednak zatrzymała się w jednej chwili, gdy usłyszała zew swego prawdziwego imienia, zmuszający ją, ponad wszystkie inne rozkazy, do posłuchania rozkazu jej pana.

Duch wielkiego kota rzucił się długim, ciemnym korytarzem, prowadzącym przez pustkę między planami, szukając samotnej plamki światła, która była jej życiem na planie materialnym. Nagle znalazła się obok ciemnego elfa, jej przyjaciela i pana, przykucając w cieniu, przy zwisających skórkach ludzkiego mieszkania.

Rozumiała ponaglenie zewu swego pana i szybko otworzyła swój umysł na instrukcje drowa. Dwóch strażników barbarzyńców zbliżało się ostrożnie, usiłując rozróżnić ciemne postacie stojące obok namiotu ich króla. Nagle Guenhwyvar skoczyła w ich kierunku i potężnym susem przesadziła ich wyciągnięte miecze. Strażnicy na próżno zamachnęli się swą bronią i rzucili się za kotem, wrzeszcząc, aby zaalarmować resztę obozu.

W zamieszaniu jakie wybuchło Drizzt odszedł ze spokojem w przeciwnym kierunku. Słyszał jeszcze ostrzegawcze krzyki, gdy Guenhwyvar pędziła przez obozowisko i legowiska śpiących wojowników i nie mógł powstrzymać się od uśmiechu, gdy zwierzę przedartło się przez pewną grupę. Zobaczywszy kota, który poruszał się z takim wdziękiem i szybkością, że wydawał się być tylko duchem, klan Tygrysa zamiast go gonić, upadł na kolana i podniósł ręce ku górze i zaniósł głosy w podzięce Temposowi.

Drizzt nie miał żadnych trudności z ucieczką z granic obozowiska, gdyż wszyscy wartownicy pobiegli w kierunku zamieszania. Gdy drow osiągnął czerń otwartej tundry, zwrócił się na południe, w kierunku Kelvin's Cairn i rzucił się

biegiem przez pustą równinę, przez cały czas koncentrując się na sfinalizowaniu śmiertelnego kontrplanu walki. Gwiazdy powiedziały mu, że do świtu pozostały mniej niż trzy godziny i wiedział, że jeśli pułapka ma być zastawiona właściwie, to nie może się spóźnić na spotkanie z Bruenorem.

Głosy zaskoczonych barbarzyńców szybko ucichły wdali, z wyjątkiem monotonnego pomruku klanu Tygrysa, który modlił się do świtu. Kilka minut później Guenhwyvar bez wysiłku biegła przy boku Drizzta.

- Setki razy uratowałaś mi życie, wierna przyjaciółko - powiedział Drizzt, klepiąc silny kark wielkiego kota. - Setki razy i więcej!

\* \* \* \* \*

- Będą teraz przekonywać się i kłócić przez dwa dni - zauważył z rozgoryczeniem Bruenor. - To szczęście, że w końcu przybyli więksi wrogowie!

- Lepiej inaczej nazwij nadchodzących barbarzyńców - odparł Drizzt, na jego stoicko spokojnej twarzy zagościł uśmiech. Wiedział, że jego plan jest solidny, i że tego dnia walka będzie należała do ludu Dekapolis. - Teraz idź i zastaw pułapkę nie masz zbyt wiele czasu.

- Zaczęliśmy ładować kobiety i dzieci na łodziach, gdy tylko Pasibrzuch przyniósł nam nowiny - wyjaśnił Bruenor. - Wygonimy robactwo z naszych granic zanim dzień się skończy! - Krasnolud rozstawił szeroko nogi w swej zwykłej postawie bojowej i dla podkreślenia swych słów uderzył toporem w tarczę. - Niezłego masz nosa do walki, elfie. Twój plan zaskoczy barbarzyńców i da chwałę tym, którzy jej potrzebują.

- Nawet Kemp z Targos będzie zadowolony - zgodził się Drizzt. Bruenor poklepał przyjaciela po ramieniu i wstał by odejść.

- A więc będziesz walczył u mego boku? - zapytał przez ramię, choć już wcześniej znał odpowiedź.

- Tak, jak powinno być - zapewnił go Drizzt.

-A kot?

- Guenhwyvar odegrała już swoją rolę w tej wojnie - odparł drow. - Odeśle mego przyjaciela do domu.

Bruenor był zadowolony z tej odpowiedzi, nie dowierzał dziwnej bestii drowa.

- To nie jest naturalne - powiedział do siebie, ruszając przez Bremen's Run, w kierunku zgromadzonych mieszkańców Dekapolis.

Bruenor był zbyt daleko od Drizzta, by ten mógł usłyszeć jego ostatnie słowa, lecz drow znał krasnoluda na tyle dobrze, aby wychwycić ogólne znaczenie jego gderania. Rozumiał niepokój, jaki Bruenor i wielu innych odczuwało, jeżeli chodziło o mistycznego kota. Magia była ważną częścią podziemnego świata jego ludu, koniecznym faktem w ich codziennej egzystencji, lecz była niechętnie widziana i rozumiana przez ludy mieszkające na powierzchni. Szczególnie nie lubiły jej krasnoludy, a jedynym wyjątkiem była magiczna broń i zbroje, które często wyrabiali.

Drow nie bał się Guenhwyvar od pierwszego dnia, gdy spotkał kota. Figurka należała do Masoja Hun'etta, drowa o wysokiej pozycji, z prominentnej rodziny w wielkim mieście Menzoberranzan. Była darem od pewnego demona w zamian za pomoc, jakiej udzielił mu Masoj w sprawie dotyczącej pewnych kłopotliwych gnomów. Drizzt i kot skrzyżowali swe drogi wiele razy w ciągu tych lat w ciemnym mieście, często spotkania te były zaplanowane. Poznawali się coraz lepiej...

Raz nawet Guenhwyvar uratowała Drizzta od niechybnej śmierci, bez wezwania, tak jakby kot chronił drowa, który nie był jeszcze jego panem. Było to wtedy, gdy Drizzt wybrał się w samotną podróż z Menzoberranzanu do sąsiedniego miasta i padł ofiarą rybaka jaskiniowego - podobnego do kraba mieszkańca ciemnych jaskiń, który zazwyczaj znajdował sobie niszę wysoko nad podłogą tunelu i stamtąd spuszczał niewidoczną, lepką linę. Tak jak wędkarz, jaskiniowy rybak czekał na swą ofiarę i Drizzt, tak jak ryba, wpadł w

jego pułapkę. Lepka lina oplatała go całkowicie, czyniąc zupełnie bezsilnym, gdy był ciągnięty w górę po kamiennej ścianie korytarza. Nie miał nadziei na przeżycie i jasno zdawał sobie sprawę z tego, że niechybnie czeka go straszliwa śmierć. I wtedy nagle przybyła Guenhwyvar, wskakując po szparach i krawędziach na tę samą wysokość, na której był potwór. Nie zważając zupełnie na własne bezpieczeństwo i postępując bez jakichkolwiek rozkazów kot zaatakował rybaka, strącając go z jego grzędy. Potwór, szukając bezpiecznego schronienia, usiłował odpełznąć, lecz Guenhwyvar mściwie raz jeszcze rzuciła się na niego, jakby karząc za zaatakowanie Drizzta. Zarówno drow, jak i kot wiedzieli od tego dnia, że ich przeznaczeniem jest wspólna wędrówka, jednak kot nie miał siły nie posłuchać woli swego pana, a Drizzt nie miał prawa zażądać figurki od Masoja, szczególnie zaś dlatego, że w zhierarchizowanym społeczeństwie podziemnego świata ród Hun'ett miał znacznie potężniejszą pozycję niż ród Drizzta. Tak więc drow i kot kontynuowali swe przypadkowe spotkania jako nie zobowiązani towarzysze. Wkrótce potem miało miejsce zdarzenie, którego Drizzt nie mógł zignorować.

Guenhwyvar często była zabierana przez Masoja na wyprawy, czy to przeciwko wrogim rodzinom drowów, czy też przeciwko innym mieszkańcom podziemnego świata. Kot zazwyczaj wykonywał sprawnie swe zadania, pomagając swemu panu w walce, jednak podczas pewnej wyprawy przeciwko klanowi Svirfnebli, skromnym górnikom - gnomom, które miały nieszczęście wpadać na drowów we wspólnym środowisku, Masoj posunął się za daleko w swej złości.

Po początkowym ataku gnomy, które przeżyły, rozbiegły się po korytarzach tworzących labirynt ich kopami. Najazd zakończył się sukcesem, skarby, które znaleziono zostały zrabowane, a klan został przeredzony na tyle, aby nigdy więcej nie wchodził w drogę drowom. Lecz Masoj pożałował więcej krwi. Użył Guenhwyvar - dumnego, majestatycznego myśliwego, jako narzędzia mord. Wysłał kota za uciekającymi gnomami, aby wymordował jednego po



drugim, aż do całkowitego ich unicestwienia.

Drizzt i kilku innych drowów byli świadkami tego wydarzenia. Pozostali, charakterystycznie dla nich podłości, uważali to za dobrą rozrywkę, lecz Drizzt stwierdził, że napełnia go to odrazą. Co więcej, poznał, że to upokorzenie boleśnie wyryło się w rysach dumnego kota, Guenhwyvar była myśliwym, a nie mordercą i użycie jej w takiej roli było trywialną degradacją, nie mówiąc już o przerażeniu, jakie wywołał Masoj wśród niewinnych gnomów.

To była ostatnia zniewaga w długim szeregu zniewag, których Drizzt nie mógł już dłużej tolerować. Wiedział, że różni się od swego plemienia pod niejednym względem, choć niejednokrotnie obawiał się, że jest do niego bardziej podobny niż mu się to wydaje. Nie był bezduszny i śmierć innych była dla niego czymś innym, ważniejszym niż tylko sport, jak to uważała olbrzymia większość drowów. Nie umiał tego określić, gdyż nigdy nie napotkał w języku drowów słowa uwypuklająca pewną cechę tego uczucia, lecz wśród mieszkańców powierzchni, których Drizzt poznał później, nosiło to nazwę sumienia. Któregoś dnia następnego tygodnia Drizztowi udało się przydybać Masoja samego, poza terenami Menzoberranzanu. Wiedział, że nie będzie dla niego powrotu po tym, jak zada śmiertelny cios, lecz nawet się nie zawahał wbijając swój jatagan w żebra nie podejrzewającej niczego ofiary. To był jedyny raz w jego życiu, gdy zabił kogoś ze swej rasy, akt, który zupełnie zmienił jego życie, mimo uczuć, jakie żywił do swego ludu.

Potem zabrał figurkę i uciekł, chcąc tylko znaleźć inną z niezliczonych ciemnych dziur w ogromnym, podziemnym świecie, aby założyć tam swój dom, lub nawet wyjść na powierzchnię. Potem, nie zaakceptowany i prześladowany za swe pochodzenie w każdym z miast na zaludnionym południu, wyruszył na pustkowie, do nadgranicznego Dekapolis, wrzącego tygla wyrzutków, ostatniej wysuniętej placówki cywilizacji, gdzie był przynajmniej tolerowany.

Nie troszczył się o to, że nawet i tutaj wystrzegano się go. Znalazł przyjaźń halflinga, krasnoludów i adoptowanej córki Bruenora, Catti-brie.

I miał u boku Guenhwyvar.

Znowu poklepał muskularny kark wielkiego kota i opuścił Bremen's Run, by znaleźć ciemną dziurę, w której mógłby odpocząć przed bitwą.

## Krwawe Pola

Horda dotarła do wejścia do Bremen's Run tuż przed południem. Chcieli oznajmić swój pełen chwały atak pieśnią wojenną, lecz wiedzieli, że zachowanie do pewnego stopnia tajemnicy było istotne dla ostatecznego sukcesu planu wojennego deBernezana.

Jadąc obok króla Haalfdane'a, zdrajca był uspokojony znajomym widokiem żagli na wodach Maer Dualdon - zaskoczenie powinno być całkowite, jak sądził. Potem, w pełnym ironii rozbawieniu zauważył, że niektóre z łodzi wciągnęły na maszty czerwone flagi, oznaczające, że są w trakcie polowu.

- Więcej bogactw dla zwycięzców - mruknął pod nosem.

Barbarzyńcy ciągle jeszcze nie rozpoczęli swej pieśni, gdy klan Niedźwiedzia odłączył się od głównych sił i skierował się w stronę Termalaine. I choć chmura pyłu, jaka wzniosła się za nimi, mogła powiedzieć uważnemu obserwatorowi, że stało się coś niezwykłego, potoczyli się w stronę Bryn Shander - tutaj wykrzyknęli po raz pierwszy z radości, gdy zobaczyli proporzec głównego miasta.

Połączone siły czterech miast Maer Dualdon drzemały ukryte w Termalaine. Ich zadaniem było szybkie i mocne uderzenie na mały szczerp, który zaatakuje miasto, pokonanie go tak szybko, jak tylko to będzie możliwe, a potem pośpieszenie na pomoc Bryn Shander, zakleszczając resztę hordy między oboma armiami. Operacją tą dowodził Kemp z Targos, lecz na pierwsze uderzenie pozwolił Agorwalowi, burmistrzowi tego miasta.

Dzika armia Haalfdane'a podpaliła pierwsze budynki miasta. Termalaine było drugim po Targos pod względem ludności, wśród dziewięciu rybackich miast, ale było rozległym, raczej bezładnie zabudowanym miastem, z domami porzucanymi na dużej powierzchni i szerokimi ulicami, biegnącymi między nimi. Jego ludność zachowywała swoją prywatność, a jednocześnie miała dużo

wolnej przestrzeni, nadającej miastu klimat samotności, zaprzeczający jego zaludnieniu. DeBernezan miał wrażenie, że ulice wydają się być niezwykle opustoszałe. Podzielił się tą uwagą z barbarzyńskim królem, który jechał obok niego, jednak Haalfdane zapewnił go, że szczury chowają się, gdy zbliża się niedźwiedź.

- Wyciągnijcie ich z tych dziur i spalcie ich domy! - ryknął barbarzyński król. - Niech rybacy na jeziorze usłyszą krzyki swych kobiet i zobaczą dymy płonącego miasta!

Błyskawiczna strzała z nikąd uderzyła w pierś Haalfdane'a, pogrążając się głęboko w ciele i przebijając jego serce. Zaskoczony barbarzyńca spojrzął z przerażeniem w dół, na drżący jeszcze belt, nie zdążył nawet krzyknąć, a już czerń śmierci rozpostarta wokół niego swe skrzydła. To Agorwal z Termalaine uciszył strzałem z jesionowego łuku króla Klanu Niedźwiedzia. Na znak ataku Agorwala cztery armie Maer Dualdon obudziły się do życia.

Skakali z dachów budynków, wyskakiwali z drzwi domów i bocznych alejek każdej z ulic. W obliczu szaleńczego ataku takiej gromady, zmieszani i osłupiali barbarzyńcy natychmiast się zorientowali, że ich walka wkrótce dobiegnie końca. Wielu poległo zanim nawet zdążyli wyciągnąć broń. Niektórzy z zahartowanych w bojach weteranów próbowali utworzyć małe oddziały, lecz ludność Dekapolis, walcząca o swoje domy i życie tych, których kochali, uzbrojona w pomyslową broń i tarcze wykute przez krasnoludzkich kowali, natarta natychmiast. Bez cienia strachu obrońcy przykryli pozostałych najeźdźców samą swą liczebnością.

W alei na granicy Termalaine, w ukryciu za niewielkim wozem przykucnął Regis, gdy akurat dwóch uciekających barbarzyńców przebiegło obok niego. Halfling zmagął się z osobistym dylematem: nie chciał, by nazwano go tchórzem, lecz nie miał zamiaru włączyć się do walki dużych ludzi. Gdy niebezpieczeństwo minęło, wycofał się z za wozu i próbował ustalić swój następny ruch.

Nagle w alei pojawił się ciemnowłosy mężczyzna - członek policji Dekapolis, jak przypuszczał Regis - i natknął się na halflinga. Regis zorientował się, że jego mała gra w ukrywanie się została zakończona, nadszedł czas określenia swego stanowiska.

- Dwie szumowiny dopiero co tędy przebiegły - zawołał śmiało do ciemnowłosego południowca. - Chodź, jeśli się pospieszymy, może damy jeszcze radę ich pochwycić! DeBernezan miał inny plan. W desperackiej próbie uratowania swego życia zdecydował się wślizgnąć do jakiejś alei i wynurzyć się w innej, jako członek sił Dekapolis. Nie miał zamiaru zostawiać żadnego świadka swojej zdrady. Pewnym krokiem zbliżył się do Regisa, trzymając swój wąski miecz w pogotowiu.

Regis wyczuł, że zachowanie zbliżającego się mężczyzny nie jest normalne.

- Kim jesteś? - zapytał, chociaż jakoś nie spodziewał się odpowiedzi. Pomyślał, że zna prawie wszystkich w mieście, lecz nie sądził że kiedykolwiek przedtem widział tego człowieka. Już wcześniej powziął podejrzenie, że być może jest to zdrajca, o którym Drizzt mówił Bruenorowi. - Jak to się stało, że nie widziałem cię, żebyś wchodził tu z innymi wcześ... - w tym momencie deBernezan zamierzył się, chcąc wbić swój miecz w oko halflinga.

Regis, zręczny i zawsze czujny, uniknął ciosu, lecz ostrze skaleczyło bok jego głowy, a jego gwałtowne przykucnięcie rzuciło go na ziemię. Z pozbawionym emocji, pełnym zimnej krwi spokojem ciemnowłosy mężczyzna zbliżył się ponownie.

Regis jakoś stanął na nogi i powoli cofał się krok za krokiem przed swym napastnikiem. Nagle uderzył o bok małego wozu. DeBernezan ciągle się zbliżał. Halfling nie miał dokąd uciekać.

Zdesperowany Regis wyciągnął rubinowy wisiołek.

- Proszę, nie zabijaj mnie - błagał, trzymając migoczący kamień przed sobą na łańcuszku tak, aby tańczył na nim kusząco. - Jeśli datujesz mi życie,

dam ci to i pokażę ci miejsce, gdzie będziesz mógł znaleźć dużo więcej takich klejnotowi - Regis był ośmielony lekkim wahaniem się deBernezana na widok kamienia. - Naprawdę, jest pięknie szlifowany i wart złotego skarbu smoka!

DeBernezan trzymał miecz przed sobą, Regis liczył upływające sekundy, ale czarnowłosa mężczyzna nie mrugnął okiem. Lewa ręka halflinga pozostała bez ruchu, podczas gdy prawa, ukryta za plecami, zacisnęła się mocno na rękojeści małej, lecz ciężkiej maczugi, zrobionej dla niego osobiście przez Bruenora.

- Chodź, przyjrzyj się bliżej - zasugerował cicho Regis. DeBernezan, zauroczony migocącym kamieniem, pochylił się nisko, chcąc lepiej przyjrzeć się fascynującemu tańcowi światła.

- To naprawdę nie jest uczciwe - lamentował głośno Regis pewien, że deBernezan nie zapamięta niczego, co mógł powiedzieć w tej chwili. Rąbnął najeżoną kolcami kulą maczugi w tył głowy pochylonego mężczyzny. Gdy zobaczył efekt tej brudnej roboty, wzdrygnął się mimowolnie, ale przecież zrobił tylko to, co w tej chwili należało.

Odgłosy walki na ulicach zbliżały się do jego schronienia w alei i w końcu przerwały jego rozważania. Halfling znowu poszedł za głosem instynktu - wpełzł pod ciało powalonego wroga tak, aby wyglądało, że został przewrócony pod ciężarem potężniejszego mężczyzny. Zbadał jeszcze ranę zadaną od pierwszego uderzenia deBernezana, był bardzo szczęśliwy, że nie stracił ucha. Miał nadzieję, że jego rana była na tyle poważna żeby nadać pozory prawdopodobieństwa obrazowi walki na śmierć i życie.

\* \* \* \* \*

Główne siły barbarzyńców dotarły do długiego, niskiego pagórka, ciągnącego się do Bryn Shander, zupełnie nieświadome tego, co przydarzyło się ich towarzyszom w Termalaine. Tu rozdzielili się po raz kolejny - Heafstaag

poprowadził Klan Łosia wokół południowego stoku pagórka, zaś Beorg poprowadził resztę hordy prosto na obwarowane miasto. Teraz podjęli pieśń wojenną, mając w zamiarze jeszcze bardziej wyprowadzić z równowagi i przerazić ludność Dekapolis.

Lecz za palisadą Bryn Shander było inaczej, niż to sobie barbarzyńcy wyobrażali. Armia miasta z siłami Caer-Konig i Caer-Dineval stała w pogotowiu z łukami, włóczniami i koliai wrzącej oliwy.

Jak na ironię Klan Łosia, nie widząc frontowych murów miasta, zaczął wznosić okrzyki radości, gdy rozległy się pierwsze wrzaski umierających na wzgórzu, sądząc, że są to krzyki ofiar spośród nie przygotowanej ludności Dekapolis. Kilka chwil później, gdy Heafstaag przeprowadził swych ludzi wokół najbardziej na wschód wysuniętego wygięcia wzgórza, ich także spotkała klęska. Doskonale okopane armie Good Mead i Dougan's Hole tylko czekały na nich i barbarzyńcy zostali zaatakowani zanim zdążyli się nawet zorientować kto na nich uderzył.

Po chwili zamieszania Heafstaagowi udało się przejąć kontrolę nad sytuacją. Ci wojownicy byli razem w wieki bitwach, to byli weterani nie znający strachu. Nawet uwzględniając straty poniesione podczas początkowego ataku, siły stojące przed nimi nie zyskały przewagi liczebnej i Heafstaag był pewien, że szybko pokona rybaków i dotrze ze swymi ludźmi na umówione pozycje.

Nagle od strony Eastway z krzykiem zaatakowała armia Easthaven i natarta na lewe skrzydło barbarzyńców. Gdy Heafstaag, ciągle jeszcze opanowany, wydał swym ludziom rozkazy do przegrupowania się celem stawienia czoła nowemu nieprzyjacielowi, z tyłu uderzyło na nich dziewięćdziesięciu zahartowanych, w bojach krasnoludów w ciężkich zbrojach. Wojownicy o ponurych twarzach nacierali klinem; z Bruenorem na jego śmiertcionośnym ostrzu. Wbili się w Klan Łosia, kładąc barbarzyńców pokotem, ścinając ich jak kosa wysoką trawę.

Barbarzyńcy walczyli dzielnie, wielu rybaków poległo na wschodnich

stokach Bryn Shander. Okrążony Klan Łosia jednak nie posiadał przewagi liczebnej, krew barbarzyńców płynęła łatwiej niż krew ich przeciwników. Heafstaag pracował usilnie nad tym, aby zebrać swych ludzi, lecz wokół niego znikły wszelkie pozory organizacji i rozsądku. Ku swemu przerażeniu i hańbie olbrzymi król uzmysłowił sobie, że jeśli nie znajdą drogi ucieczki z pierścienia nieprzyjaciół i nie uciekną z powrotem w bezpieczną tundrę, to wszyscy jego wojownicy zginą na tym polu.

Sam Heafstaag, który nigdy przedtem nie wycofał się z pola bitwy, poprowadził desperacką próbę przebiccia się z okrążenia. Wraz z wojownikami, których udało mu się zebrać, rzucił się obok klina nacierających krasnoludów, szukając drogi między nimi, a armią Easthaven. Wielu członków klanu poległo pod ostrzami ludu Bruenora, lecz niektórym udało się przełamać pierścień okrążenia i uciec w stronę Kelvin's Cairn.

Heafstaag przedarł się przez pierścień, zabijając dwóch krasnoludów, ale nagle został otoczony kulą nieprzenikliwej, absolutnej ciemności. Zanurkował przez nią głową do przodu i wynurzył się znowu na światło, po to tylko, aby stwierdzić, że stoi twarzą w twarz z ciemnym elfem.

Bruenor zrobił na rękojeści swego topora bojowego siedem nacięć i zabierał się już do zasłużenia na ósme, dzięki wysokiemu młodzieńcowi - barbarzyńcy jeszcze zbyt młodemu, aby pokazały się jakieś włoski na jego opalanej twarzy, lecz mającemu wygląd doświadczonego wojownika. Bruenor z zaciekawieniem śledził jego uważny wzrok i chłodne oblicze, gdy zbliżał się do młodzieńca. Zaskoczyło go to, że nie spostrzegł dzikiego ognia i barbarzyńskiej żądzy krwi wykrzywającej rysy młodzieńca, lecz raczej uważną, pełną zrozumienia głębię. Krasnolud poczuł naprawdę żal, że musi zabić kogoś tak młodego i niezwykłego pośród barbarzyńców, współczucie spowodowało, że się lekko zawahał gdy zaczęli walczyć. Okrutny, jak wskazywało na to jego pochodzenie, młodzieniec nie okazał strachu, a wahanie Bruenora dało mu przewagę przy pierwszym zamachu. Ze śmiertelną celnością uderzył swym



kijem w przeciwnika. Pałka pękła na dwoje. Zdumiewająco silny cios wygiął hełm Bruenora i spowodował, że krasnolud cofnął się lekko. Twardy jak górski gład Bruenor oparł swe ręce o uda i spojrzał na barbarzyńcę, który omal nie wypuścił swej broni, zaskoczony tym, że przeciwnik ciągle stoi.

- Nierozsądny chłopiec - mruknął Bruenor, podcinając nogi młodzieńca. - Czy nikt ci nigdy nie mówił, by nie uderzać krasnoluda w głowę? - Młodzieniec desperacko usiłował odzyskać równowagę, lecz Bruenor uderzył go w twarz swą tarczą.

- Ósmy! - ryknął krasnolud, rzucając się do przodu, aby znaleźć dziewiątego. Spojrzał jeszcze przez ramię, by upewnić się czy młodzieniec poległ. Pokiwał głową nad stratą tak wysokiego i silnego, o potwierdzających fizyczne męstwo inteligentnych oczach, chłopca - nie była to częsta kombinacja cech wśród dzikich i okrutnych mieszkańców Doliny Lodowego Wichru.

\* \* \* \* \*

Wściekłość Heafstaaga wzrosła dwukrotnie, gdy rozpoznał w swym najnowszym przeciwniku ciemnego elfa.

- Czarnoksiężski piesi - ryknął, podnosząc swój topór.

Gdy to powiedział, Drizzt poruszył palcem i wysokiego barbarzyńcę ogarnął od stóp do głów purpurowy płomień. Heafstaag ryknął z przerażenia widząc magiczny ogień, mimo to jednak płomień nie spalił jego skóry. Drizzt zaatakował, dwa jatagany wirowały i dźgały, uderzając wysoko i nisko zbyt szybko, aby barbarzyński król mógł się uchylić. Krew tryskała z wielu małych ran, lecz Heafstaag wydawał się traktować ukłucia wąskich jataganów jako zaledwie niewygodę. Wielki topór zatoczył łuk w dół i choć Drizztowi udało się go odbić, siła ciosu sprawiła, że zdrętwiało mu ramię. Barbarzyńca znów machnął toporem. Tym razem Drizztowi udało się odwrócić jego zabójcze uderzenie, a obrót drowa sprawił, że wytracony z równowagi Heafstaag potknął

się i odsłonił. Drizzt nie wahał się ani chwili, wbijając jedno ze swych ostrzy głęboko w bok barbarzyńskiego króla. Heafstaag ryknął z bólu i obrócił się by odpowiedzieć. Drizzt sądził, że jego ostatni cios był śmiertelny i został zupełnie zaskoczony, gdy płaz topora Heafstaaga uderzył go w żebra, wyrzucając w powietrze. Barbarzyńca natychmiast zaatakował, chcąc skończyć z niebezpiecznym przeciwnikiem, zanim ten znowu stanie na nogach.

Drizzt jednak był zwinny jak kot. Wylądował na ziemi, przetoczył się i wstał, aby odparować atak Heafstaaga jednym ze swych jataganów. Topór bezsilnie świsnął mu nad głową, zaskoczony barbarzyńca nie mógł powstrzymać własnego pędu i zwałił się brzuchem na złośliwe ostrze. Pomimo to nadal patrzył na drowa, wymachując mu przed nosem swym toporem. Już wcześniej przekonany o nadludzkiej sile barbarzyńcy Drizzt tym razem nie odsłonił się, wbił drugie ostrze tuż poniżej pierwszego, otwierając niższą część brzucha Heafstaaga od pachwiny do pachwiny. Topór Heafstaaga upadł bezsilnie na ziemię, gdy ten chwycił się za ranę, desperacko usiłując powstrzymać swe wnętrzności przed wypłynięciem. Potężna głowa chwiała się z boku na bok, aż w końcu barbarzyńca legł.

Kilku innych barbarzyńców, walcząc zaciekle z następującymi im na pięty krasnoludami, przybyło w tej samej chwili i pochwyciło swego króla, zanim dosięgnął ziemi. Tak wielkie było ich oddanie Heafstaagowi, że dwóch z nich podniosło go i odniosło podczas, gdy pozostali odwrócili się, aby stawić czoła nadpływającej fali krasnoludów. Wiedzieli, że bez wątpienia polegą, lecz mieli nadzieję dać swym towarzyszom wystarczającą ilość czasu, by mogli odnieść króla w bezpieczne miejsce.

Drizzt odtoczył się od barbarzyńców i stanął na nogach, chcąc gonić tych dwóch, którzy nieśli Heafstaaga. Miał niedobre przeczucie, że straszliwy król przeżyje, pomimo tak ciężkich ran i był zdecydowany zakończyć ostatecznie swą robotę, ale gdy wstał, stwierdził, że świat wiruje mu przed oczyma. Bok jego płaszcza poplamiony był krwią. Elf stwierdził nagle, że ma trudności ze

złapaniem oddechu. Oślepiające, południowe słońce wypalało jego przyzwyczajone do nocy oczy; cały był zlany potem.

Drizzt zapadł w ciemność.

\* \* \* \* \*

Trzy armie, czekające za murami Bryn Shander, uwinęły się szybko z pierwszą Unią najeźdźców, a potem wyparły pozostałych barbarzyńców na połowę odległości do wzgórza. Nie zrażona tym i sądząca, że czas działa na jej korzyść horda przegrupowała się wokół Beorga i zaczęła stały, ostrożny marsz w stronę miasta.

Gdy barbarzyńcy usłyszeli zbliżający się od wschodniego zbocza atak, przyjęli, że Heafstaag zakończył walkę na zboczu wzgórza, dowiedział się o oporze przy głównej bramie i wraca, żeby pomóc im wdrzeć się do miasta. Nagle Beorg natknął się na koczowników uciekających na północ, w stronę Przełęczy Lodowego Wichru, leżącej na przeciwko Bremen's Run między Lac Dinneshere a zachodnim stokiem Kelvin's Cairn. Król Klanu Wilka z miejsca wiedział, że ludzie ci byli w opałach. Nie oferując żadnych wyjaśnień, poza wbiciem ostrza swej włóczni w każdego, kto kwestionowałby jego rozkazy, Beorg zaczął zawracać swych ludzi do miasta, mając nadzieję na przegrupowanie się wraz z Haalfdanem i Klanem Niedźwiedzia i uratowanie tyłu swych ludzi, ilu będzie mógł. Zanim jednak zdążył zakończyć odwrót, zobaczył przed sobą Kempa i cztery armie Maer Dualdon - ich szeregi były z lekka tylko przerzedzone walkami w Termalaine. Zza murów wyszły armie Bryn Shander, Caer-Konig i Caer-Dineval, a zza wzgórza nadszedł Bruenor prowadząc klan krasnoludów i pozostałe trzy armie Dekapolis.

Beorg rozkazał swym ludziom zbić się w ścisły krąg.

- Tempos patrzy! - krzyknął. - Niech będzie dumny ze swego ludu!

Pozostałych prawie ośmiuset barbarzyńców. Utrzymywali szyki prawie

przez godzinę, śpiewając i umierając, zanim ich linia załamała się i wybuchł chaos.

Mniej niż pięćdziesięciu uszło z życiem.

\* \* \* \* \*

Po wymianie ostatnich ciosów wyczerpani wojownicy Dekapolis zajęli się ponurym obowiązkiem pozbierania z pola bitwy swoich poległych. Poległo ponad pięciuset ich towarzyszy, a dwustu dalszych prawdopodobnie miało umrzeć od ran, lecz cena nie była zbyt wysoka, zważywszy, że dwa tysiące barbarzyńców legło martwych na ulicach Termalaine i na stokach Bryn Shander.

Wielu bohaterów narodziło się tego dnia i Bruenor, choć obawiał się powrotu na wschodnie pole bitwy na poszukiwania brakujących towarzyszy, czekał długą chwilę aż ostatni z nich zostali wyniesieni w chwale na wzgórze, do Bryn Shander.

- Pasibrzuch? - krzyknął krasnolud.

- Nazywam się Regis - odparł halfling ze swych wysokich noszy, dumnie składając ramiona na piersi.

- Z szacunkiem, dobry krasnoludzie - powiedział jeden z ludzi, niosących Regisa. - W pojedynku burmistrz Regis z Lonelywood, choć sam został ciężko zraniony w czasie walki, zabił zdrajcę, który sprowadził na nas horde.

Gdy pochód przeszedł, Bruenor parsknął rozbawiony.

- Mogę się założyć, że więcej w tym przechwałek niż rzeczywistości! - roześmiał się do swych równie rozbawionych towarzyszy. - Albo jestem brodatym gnomem!

\* \* \* \* \*

Kemp z Targos i jeden z jego poruczników byli pierwszymi, którzy

natknęli się na leżącą postać Drizzta Do'Urdena. Kemp trącił ciemnego elfa obcasem zakrwawionego buta, wywołując w odpowiedzi półprzytomny jęk.

- Żyje - powiedział Kemp do swego porucznika z uśmiechem rozbawienia. - Biedny. - Znów kopnął rannego drowa, tym razem z większym entuzjazmem. Drugi mężczyzna roześmiał się z aprobatą i podniósł nogę, aby dołączyć do zabawy.

Nagle opancerzona pięść uderzyła Kempa w nerkę z siłą, która przerzuciła burmistrza nad Drizztem i wysłała, koziółkującego, w dół długiego zbocza pagórka. Jego porucznik odwrócił się, dogodnie przykucając, żeby przyjąć następny zamach płazem topora Bruenora prosto w twarz.

- Dla ciebie też jedno! - warknął krasnolud, poczuwszy, że nos mężczyzny złamał się pod jego potężnym uderzeniem.

Cassius z Bryn Shander, widząc ten incydent ze szczytu wzgórza wrzasnął z wściekłości i rzucił się w dół zbocza w kierunku Bruenora.

- Mógłbyś się nauczyć trochę dyplomacji - złajał go.

- Zostań tam gdzie jesteś, synu zabloconej świni! - zabrzmiała groźna odpowiedź Bruenora - Zawdzięczacie ciemnemu elfowi swoje śmierdzące życie i domy - ryknął do wszystkich wokół, którzy mogli go słyszeć. - A traktujecie go jak robaka!

- Uważaj na swoje słowa, krasnoludzie! - odparł Cassius, próbując sięgnąć do rękojeści swego miecza. Wojownicy Bruenora utworzyli szyk wokół swego przywódcy, zaś ludzie Cassiusa skupili się wokół niego. Nagle wyraźnie rozległ się trzeci głos.

- Uważaj, Cassiusie - ostrzegł Agorwal z Termalaine. - Zrobiłbym to samo Kempowi, gdybym posiadał odwagę Bruenora! - Wskazał na północ. - Niebo jest czyste - krzyknął. - Jeśli nie byłoby takie dzięki drowowi, wypełnione byłoby dymem płonącego Termalaine! - Burmistrz Termalaine i jego towarzysze dołączyli do szyku Bruenora.

Dwóch mężczyzn podniosło delikatnie Drizzta z ziemi.

- Nie obawiaj się o swego przyjaciela, krasnoludzie - powiedział Agorwal.  
- Będziemy go pielęgnować w moim mieście. Od teraz ani ja, ani moi ludzie nie będziemy go oceniać według koloru skóry, ani według reputacji jego ludu!

Cassius obraził się.

- Zabierz swoich żołnierzy z terenów Bryn Shander! - wrzasnął do Agorwala, lecz było to zupełnie niepotrzebne, gdyż ludzie z Termalaine odeszli już wcześniej.

Zadowoleni z tego, że drow jest w bezpiecznych rękach Bruenor i jego klan ruszyli, aby przeszukać resztę pola bitwy.

- Nie zapomnę tego! - zawołał z dołu Kemp.

Bruenor splunął w stronę burmistrza Targos i kontynuował swoją pracę, wcale tym okrzykiem nie zrażony.

Tak więc sojusz ludzi z Dekapolis przetrwał tylko przez wspólne zagrożenie.

## Epilog

Na wzgórzu rybacy z Dekapolis chodzili wśród poległych wrogów, grabiąc barbarzyńców z niewielkich bogactw, jakie ci posiadali i przebijając mieczami tych, którzy mieli to nieszczęście, że jeszcze nie umarli. Jednak wśród tej krwawej scenerii można było znaleźć odprysk łaski.

Człowiek z Good Mead odwrócił bezwładną postać nieprzytomnego, młodego barbarzyńcy na plecy, gotując się do zakończenia jego życia sztyletem. Podszedł do nich Bruenor i poznawszy w młodzieńcu chorążego, który wygiął jego hełm, powstrzymał cios rybaka.

- Nie zabijaj go. To tylko chłopiec, naprawdę nie wiedział, co robi on sam i jego lud.

- Bal - parsknął rybak. - Pytam cię, jaką litość okazałyby te psy twoim dzieciom? On i tak już jedną nogą jest w grobie.

- Jednak nadal proszę, abys zostawił go przy życiu! - mruknął Bruenor, stukając toporem o ramię. - W istocie żądam tego!

Rybak nachmurzył się - podobnie jak krasnolud -jednak był świadkiem sprawności Bruenora w walce i pomyślał, że lepiej będzie nie posuwać się zbyt daleko. Z westchnieniem obrzydzenia odszedł w dół wzgórza, aby znaleźć mniej chronioną ofiarę.

Leżący na trawie chłopiec poruszył się i jęknął.

- A więc pozostawiliśmy w nim trochę życia - powiedział Bruenor. Uklęknął obok głowy chłopca i podniósł ją za włosy, aby napotkać na jego wzrok. - Posłuchaj mnie. Uratowałem ci życie - dlaczego, tego sam nie jestem pewien - lecz nie myśl, że darowali by ci je ludzie z Dekapolis. Chciałbym, abys zobaczył nieszczęście, jakie sprowadził na nas twój lud. Może masz zabijanie we krwi, a jeśli tak, to pozwól, żeby osoba jakiegoś rybaka skończyła z tobą! Czuję bowiem, że w tobie jest coś więcej i powinieneś mieć czas na to, żeby mi to pokazać. Będiesz służył mnie i mojemu ludowi w kopalniach przez pięć lat,

do chwili, gdy wykazesz, że jesteś wart życia i wolności.

Bruenor zobaczył, że młodzieniec odpłynął znów w nieświadomość.

- Mniejsza z tym - mruknął. - Usłyszysz o mnie zanim to wszystko się skończy, bądź tego pewien! - Chciał odrzucić głowę na trawę, lecz zamiast tego delikatnie ją ułożył.

Dla tych, którzy przyglądali się postępowaniu szorstkiego krasnoluda, okazywanie współczucia barbarzyńskiemu młodzieńcowi było czymś niezwykłym, lecz nikt nie mógł się domyślić pobudek tego, czego byli świadkami. Sam Bruenor, oceniając charakter barbarzyńcy podług jego towarzyszy, nie mógł przewidzieć, że ten chłopiec - Wulfgar - wyrośnie na mężczyznę, który zdoła odmienić ten region tundry.

\* \* \* \* \*

Daleko na południu, na szerokim przejściu między wznoszącymi się w górę szczytami Grzbietu Świata, Akar Kessell omdlewał w słodkim życiu, jakie zgotował dla niego Crenshinibon. Jego niewolnicy- gobliny - specjalnie dla niego pochwycili kobiety z karawany kupców, aby go zabawiały, lecz teraz coś innego przykuło jego wzrok: dym wznoszący się w puste niebo z kierunku Dekapolis.

- Barbarzyńcy - domyślił się Kessell. Słyszał pogłoski o tym, że klany zgromadziły się w czasie, gdy on i magowie z Luskanu odwiedzili Easthaven. Lecz nie obchodziło go to - dlaczegóż miałoby go to obchodzić? Miał wszystko czego potrzebował, tu, w Cryshal-Tirith i nie chciał się stąd ruszać dokądkolwiek.

Żadnych żądań z własnej woli.

Crenshinibon był reliktem, który naprawdę żył w swej magii, a częścią jego życia była chęć podboju i rozkazywania. Kryształowy relikty nie zadowolwał się istnieniem w pustym grzbiecie górskim, gdzie jedynymi sługami były



skromne gobliny, chciał czegoś więcej, pożałował mocy.

Podświadome przypomnienie Dekapolis u Kessella, wywołane przez zauważone słupy dymu, pobudziło głód reliktu, który teraz użył tej samej sugestii względem Kessella. Najgłębsze pokłady chciwości maga pochwyciły nagle wyobrażenie. Zobaczył samego siebie, siedzącego na tronie w Bryn Shander - niezmiernie bogatego i poważanego przez wszystkich. Wyobrażał sobie, że magowie, szczególnie zaś Eldeluc i Dendybar, dowiedzieli się o Akarze Kessellu, panu Dekapolis i Władcy Doliny Lodowego Wichru! Czy wtedy zaproponowali by mu w swej słabości szaty?

Mimo prawdziwej radości Kessella - swobodnej egzystencji, jaką znalazł, ciągle myślał. Pozwolił swemu umysłowi bawić się, badać drogi, którymi mógł podążyć, aby dotrzeć do celu. Próbował rządzić rybakami, tak jak zdominował klan goblinów - przynajmniej najmniej inteligentnych goblinów, które sprzeciwiały się jego woli przez dłuższy czas. A gdy wszyscy z nich uwolnili się od bezpośredniego sąsiedztwa wieży, zyskali ponownie zdolność do postępowania według własnej woli i uciekli w góry.

Nie, prosta dominacja nie będzie działała na ludzi.

Kessell zastanawiał się, jak użyć siły, którą wyczuwał pulsującą w strukturze Cryshal-Tirith, siły większej, niż wszystko o czym dotąd słyszał, nawet w Wieży. To powinno pomóc, ale nie wystarczało. Nawet siła Crenshinibona była ograniczona, wymagała spędzenia czasu pod słońcem, aby zebrać nową moc, aby zastąpić wydatkowaną energię. Co więcej, w Dekapolis było zbyt wielu rozproszonych ludzi, aby zamknąć ich w pojedynczej hali wpływu. Kessell przecież nie chciał ich zniszczyć. Gobliny były dogodne, lecz mag chciał mieć ludzi, którzy by mu się kłaniali, rzeczywistych ludzi, takich jak ci, którzy prześladowali go przez całe jego życie.

Przez całe życie, zanim dostał kryształowy relik.

Takie analizowanie doprowadzało go nieuchronnie do jednego stwierdzenia: musiał mieć armię. Brał oczywiście pod uwagę gobliny, którymi

aktualnie władał. Fanatycznie oddane każdej jego zachciance, zginęłyby dla niego (w istocie kilku to uczyniło), jednak nie były dostatecznie liczne, aby zająć siłą cały region trzech jezior. Nagle przyszła magowi zła myśl, wtłoczona w jego wolę przez kryształowy relikwiarz.

- Ile dziur i jaskiń - wykrzyknął głośno Kessell, - jest w tym olbrzymim i poszarpanym łańcuchu górskim! A ilu je zamieszkuje goblinów, ogrów, trolli i olbrzymów! - W jego umyśle poczęły się tworzyć odległe wyobrażenia. Widział się na czele potężnej armii goblinów i olbrzymów, poruszającej się po równinach; nie do zatrzymania i nie do odparcia.

Jak dojść do tego, aby ludzie przed nim drżeli?

Oparł się o miękką poduszkę i zawołał o nowe dziewczęta ze swego haremu. Składał w wyobraźni nową grę, taką, która przychodziła do niego w dziwnych snach; błagał w niej, płakał, a w końcu umierał. Jednak zdecydował, że musi rozważyć możliwości władania Dekapolis, które przecież otwierały się przed nim szeroko. Nie wolno było jednak się śpieszyć, miał czas. Gobliny zawsze pomogą mu wynaleźć inną grę.

Crenshinibon także wydawał się być spokojny. Zasiał ziarno w umyśle Kessella, ziarno, o którym wiedział, że wyrośnie rośliną planu podboju. Lecz, tak jak Kessell, relikwiarz nie miał powodów do pośpiechu.

Kryształowa skorupa czekała tysiące lat, aby wrócić do życia i oto jej oczekiwania miały się spełnić. Mogła poczekać jeszcze trochę.

Część II

Wulfgar

## Już nie chłopiec

Regis oparł się o swe ulubione drzewo, przeciągnął się leniwie i ziewnął. Dołki w jego policzkach lśniły w jasnych promieniach słońca, które jakoś przedarły się przez gęste gałęzie. Wędka stała obok niego, ale jej haczyk był pusty od dłuższego czasu. Regis rzadko łapał jakąś rybę, lecz był dumny z siebie, że nie tracił więcej niż jednego robaka.

Przychodził tu każdego dnia od powrotu do Lonelywood. Zimę spędził w Bryn Shander, ciesząc się przyjaźnią dobrego przyjaciela Cassiusa. Miasta na wzgórzu nie można było porównywać z Calimportem, lecz pałac burmistrza był najbliższy luksusu w całej Dolinie Lodowego Wichru. Regis był zadowolony z tego, że Cassius namówił go do tego, żeby spędził tu zimę.

Zimny wiatr powiał z Maer Dualdon, wywołując westchnienie zadowolenia u halflinga. Mimo że czerwiec dobiegł już połowy, był to pierwszy gorący dzień krótkiego sezonu, a Regis był zdecydowany wykorzystać go jak najlepiej. Po raz pierwszy od lat był tu po południu i miał zamiar zostać tu, w tym miejscu, zdjąć ubranie, pozwolić, żeby ciepło słońca ogrzało każdy cal jego ciała aż do ostatniego, czerwonego promienia zachodu.

Krzyk wściekłości, niosący się z jeziora, przykuł jego uwagę. Podniósł głowę i na wpół uniósł ciężką powiekę. Pierwszą rzeczą jaką zauważył, ku swojemu pełnemu zadowoleniu, było to, że jego brzuch powiększył się wydatnie w czasie zimy i pod tym kątem, leżąc płasko na plecach, mógł widzieć tylko czubki swych butów.

W połowie jeziora cztery łodzie, dwie z Termalaine i dwie z Targos, starały się zająć jak najlepszą pozycję, przepływając obok siebie z nagłymi zwrotami. Ich załogi przeklinały i pluły na łodzie noszące flagę innego miasta. Przez ostatnie cztery i pół roku - od czasu Bitwy o Bryn Shander - oba miasta w rzeczywistości były w stanie cichej wojny, choć ich bitwy rozgrywały się często

tylko na słowa i pięści, a nie na broń, niejedna łódź została staranowana lub wepchnięta na skały, lub mieliznę.

Regis wzruszył bezsilnie ramionami i znowu położył głowę na zwiniętej kurtce. Nic się nie zmieniło w Dekapolis w ciągu kilku ostatnich lat. Regis i niektórzy inni burmistrzowie pokładali nadzieje w zjednoczonej wspólnocie, nawet pomimo gorącego sporu po bitwie o drowa, między Kempem z Targos, a Agorwalem z Termalaine. Nawet na brzegach jeziora wśród dawnych rywali dobra wola miała krótki żywot. Rozejm między Caer-Dineval, a Caer-Konig przetrwał tylko do chwili, gdy łodzie z Caer-Dineval przybiły do brzegu Lac Dinneshere, który Caer-Konig oddało jako rekompensatę za wody, jakie utraciło na rzecz rozwijającej się floty Easthaven. Co więcej, Good Mead i Dougan's Hole, zazwyczaj skromne i niezależne miasta nad najbardziej wysuniętym na południe jeziorem - Redwaters, zażądały rekompensaty od Bryn Shander i Termalaine. Służyły pomocą w bitwie na stokach Bryn Shander, lecz nie wyniosły z tego żadnych korzyści. Uważali więc, że miasta, które odniosły największą korzyść ze wspólnych wysiłków, powinny za to zapłacić. Oczywiście północne miasta nie zgadzały się na te żądania. Tak więc, lekcja korzyści odniesionych ze zjednoczenia przeszła bez echa, dziesięć wspólnot pozostało podzielonych tak, jak uprzednio. W rzeczywistości miastem, które odniosło największe korzyści, było Lonelywood. Populacja Dekapolis, jako całość pozostała niezmienną. Wielu szczęśliwych łowców, lub ukrywających się łajdaków przeniknęło na te tereny, lecz równa temu ilość została zabita lub zniechęcona ciężkimi warunkami i wróciła na bardziej gościnne południe.

Lonelywood znacznie się rozwinęło. Maer Dualdon, ze znacznymi zasobami pstrągów, pozostało dającym największe dochody jeziorem, a w toczących się wojnach między Targos a Termalaine, z Bremen usadowionym przypadkowo na brzegu nieprzewidywalnej i często wylewającej rzeki Shaengarne, Lonelywood wydawało się być najbardziej sympatycznym z czterech miast. Ludność małej wspólnoty rozpoczęła nawet kampanię, mającą

na celu ściąganie nowoprzybyłych, przez ogłoszenie Lonelywood „domem bohaterskiego halflinga”, a było to jedyne miejsce na przestrzeni setek mil, które dawało cień drzew.

Regis zdał swój urząd burmistrza wkrótce po bitwie i zrobił to zgodnie z zarówno własną wolą, jak i z wolą mieszkańców miasta. Gdy Lonelywood zyskało rozgłos i strząsnęło z siebie reputację miasta, w którym przebywają sami łajdacy, potrzebowało kogoś bardziej przedsiębiorczego na posiedzeniach. Regis zaś po prostu nie chciał już dłużej ponosić jakiegokolwiek odpowiedzialności.

Oczywiście znalazł sposób, aby ciągnąć zyski ze swego rozgłosu. Każdy nowy przybysz musiał opłacić mu ze swego pierwszego połowu prawo wciągnięcia flagi Lonelywood i Regis przekonał nowego burmistrza i innych przywódców miasta, że odkąd jego imię przyciąga nowych osadników, powinien odnosić z tego jakieś korzyści.

Halfling uśmiechnął się szeroko na samo wspomnienie własnego dobrego losu. Spędzał dni w pokoju, spokojnie próżnując, najczęściej leżąc na mchu pod swym ulubionym drzewem, czasem zarzucając wędkę i pozwalając, aby dzień upłynął niczym nie zmacony.

Jego życie stało się wygodne, a jedyną pracą, jaką teraz podejmował, było rzeźbienie pamiątek. Rzeźby wychodzące spod jego dłuta zyskały dziesięciokrotne przebicie ceny i był to częściowo wynik zawyżania przez famę halflinga, ale bardziej rezultatem tego, że wmówił niektórym koneserom, odwiedzającym Bryn Shander, że jego unikalny styl nadaje jego rzeźbom unikalną wartość artystyczną i estetyczną.

Regis poklepał rubinowy wisiołek, spoczywający na jego nagiej piersi. Wydawało się, że teraz może wmówić wszystko każdemu.

\* \* \* \* \*

Młot uderzył w jaśniejący metal. Iskry trysnęły z kowadła złotymi łukami i zginęły w ciemnościach kamiennego pomieszczenia. Ciężki młot bił bezustannie, prowadzony bez wysiłku potężną, muskularną ręką.

Stojący w małym, gorącym pomieszczeniu kowal nosił tylko spodnie i skórzany fartuch, owinięty dokoła bioder; czarne smugi sadzy spływały po wyźłobieniach mięśni jego szerokich ramion i piersi, a pot lśnił w pomarańczowej poświacie ognia. Jego ruchy odznaczały się tą rytmiczną, niezmaconą łatwością, która widzowi wydawała się nadprzyrodzoną, jakby był bogiem, który wykuwał świat zanim pojawili się na nim śmiertelnicy.

Po twarzy kowala rozlał się pełen zadowolenia uśmiech, gdy twardość żelaza ustąpiła trochę pod siłą jego uderzeń. Nigdy przedtem nie czuł takiej siły w metalu; próbował go do granic jego sprężystości i czuł drzenie, jak nęcące wzruszenie bitwy, która w końcu upewniła go, że jest silniejszy.

- Bruenor będzie zadowolony.

Wulfgar zatrzymał się na chwilę i rozważył rezultaty tej myśli, uśmiechając się, gdy przypominał sobie pierwsze dni w kopalniach krasnoludów. Jakimż był wtedy głupim, wściekłym młodzikiem, oszukującym się, że śmierć na polu chwały jest lepsza, od gderania krasnoluda, który nie pytany współczuł mu, określając to jako „dobry kierunek”.

To była piąta i ostatnia wiosna w krasnoludzkich tunelach, w tunelach, które stale zmuszały jego siedmiostopową postać do garbienia. Pożądał wolności, otwartej tundry, gdzie mógł wyciągnąć ramiona do ciepłego słońca i nieuchwytnego przyciągania księżyca, lub lec na plecach z wyciągniętymi nogami pod ukąszeniami chłodnego wiatru i kryształowymi gwiazdami, wypełniającymi jego umysł mistycznymi wizjami nieznanych horyzontów.

Jednak, mimo niewygód, Wulfgar musiał przyznać, że brakowałoby mu gorących prądów powietrza i nieustannego szczęku, dobywającego się z pomieszczeń krasnoludzkich. Przez pierwszy rok swojej służby trzymał się brutalnego kodeksu swego ludu, który definiował niewolę jako hańbę.

Recytował Pieśń Temposa, jak litanie siły, która miała go chronić od słabości cywilizowanych południowców.

Jednak Bruenor był równie twardy, jak metal, który wykuwał. Otwarcie demonstrował swą niechęć do walki, lecz wymachiwał swym toporem z nacięciami ze śmiertelną dokładnością i parował ciosy, które powaliłyby ogra.

We wczesnych dniach ich wzajemnych relacji, krasnolud był dla Wulfgara zagadką. Barbarzyńca był zmuszony do okazywania Bruenorowi w jakimś stopniu respektu, gdyż Bruenor dobrze go potraktował kiedyś na polu honoru. Gdy spotkali się na polu walki, byli wrogami, a jednak Wulfgar odnajdywał w oczach krasnoluda prawdziwe i głęboko zakorzenione uczucie, które powodowało u niego zmieszanie. On i jego klan przybyli tu po to, by splądrować Dekapolis, a jednak Bruenor okazywał mu uczucia zbliżone bardziej do uczuć surowego ojca, niż pana i władcy niewolników. Wulfgar jednak nie zapominał o swej pozycji w kopalniach - Bruenor często był gburowaty i lubiąc dokuczyć wiele razy czynił Wulfgara służącym, wyznaczając mu upokarzające zajęcia.

Wściekłość Wulfgara stopniała w ciągu długich miesięcy. Doszedł wreszcie do postawy akceptującej tę pokutę ze stoickim spokojem, przyjmując polecenia Bruenora bez sprzeciwów. Stopniowo jego warunki poprawiły się. Bruenor najpierw kazał mu dać miechem, a później przekuwać metal w doskonałą broń i narzędzia. W końcu, w dniu, którego Wulfgar nigdy nie zapomni, dał mu swe palenisko i kowadło, żeby mógł pracować w samotności i bez nadzoru - choć Bruenor i tak często tam zaglądał, mruczając coś na temat niedokładnego uderzenia młotem, lub dając garść wskazówek. Praca ta przywróciła Wulfgarowi więcej, niż tylko pewien stopień swobody - wróciła mu dumę. Odkąd po raz pierwszy podniósł miot, który mógł nazwać swym własnym, wyciszony spokój sługi zastąpiony został zapalem i niezachwianą wiarą w to, że kiedyś więzień zostanie prawdziwym rzemieślnikiem. Barbarzyńca denerwował się najmniejszą niedoskonałością, czasami przerabiał



cały przedmiot, aby poprawić niewielki szczegół. Wulfgar był wdzięczny za tę zmianę swojej sytuacji, oceniając ją jak przymiot, który może przydać się w przyszłości, choć teraz nie wiedział jeszcze, w jaki sposób.

Bruenor nazwał to „charakterem”.

Praca przynosiła też i inne, wręcz namacalne zyski. Łupanie kamienia i kucie metalu spowodowało, że mięśnie barbarzyńcy stwardniały, zmieniając jego sylwetkę z młodzieńczej, w zahartowaną i pełną niespożytej siły. Posiadał także potężne siły życiowe, gdyż tempo pracy niez mordowanych krasnoludów wzmocniło jego serce i płuca, dostosowując je do nowych wymagań.

Wulfgar zaciskał wargi ze wstydu, gdy przypominał sobie swą pierwszą przytomną myśl po bitwie o Bryn Shander. Przysiągł odplacić Bruenorowi krwią, gdy tylko wypełni obowiązki swej umowy. Rozumiał teraz, ku swemu własnemu zdumieniu, że pod opieką Bruenora Battlehammera stał się lepszym człowiekiem i myśl o podniesieniu broni przeciwko krasnoludów napawała go odrazą.

Przełożył swe wszystkie emocje na ruch, uderzając miotem raz po raz w żelazo, spłaszczając jego niewiarygodną twardość w ostrze. Z tego kawałka zrobi piękny miecz.

Bruenor powinien być zadowolony.

## Gromadzą się ciemności

Ork Torga patrzył na goblina Grocka z jawną pogardą. Ich plemiona wojowały ze sobą od wielu lat, od jak dawna, tego żaden żyjący członek tych plemion nie mógł sobie przypomnieć. Dzielili dolinę połączoną w Grzbiecie Świata i współzawodniczyli o teren, i o pożywienie z całą brutalnością swych wojowniczych ras.

Teraz jednak stali na wspólnym terytorium bez broni, przykuci do tego miejsca przez siłę większą niż siła nienawiści, jaką odczuwali względem siebie. W każdym innym miejscu, o każdej innej porze klany nie mogłyby być tak blisko siebie bez wdania się w zażartą bitwę. Teraz jednak zadowalały się czczymi pogroźkami i groźnymi spojrzeniami, gdyż nakazano im odłożyć na bok wszelkie animozje.

Torga i Grock odwrócili się i poszli, ramię przy ramieniu, w kierunku budowli - tam był człowiek, który stał się ich panem.

Weszli do Cryshal-Tirith i stanęli przed Akarem Kessellem.

\* \* \* \* \*

Jeszcze dwa szczepy dołączyły do rozrastających się szeregów. Wszędzie wokół wieży powiewały proporce różnych oddziałów goblinów; gobliny Skręconych Włóczni, Zjadliwych Orków, Odłączonych Orków i wiele innych przybyło, aby służyć swemu panu.

Kessell ściągnął nawet duży klan ogrów, garść trolli i czterdziestu gałgańskich verbeegów - najmniejszych z olbrzymów, ale jednak olbrzymów. Jego koronnym osiągnięciem była grupa mroźnych olbrzymów, która po prostu weszła tu, chcąc podziwiać władcę Crenshinibona.

Kessell był naprawdę zadowolony ze swego życia w Cryshal-Tirith z

pierwszą grupą goblinów, spełniających posłusznie każdą z jego zachcianek. Gobliny potrafiły nawet napaść karawanę kupiecką i dostarczyć magowi kilka kobiet, tylko dla jego przyjemności. Życie Kessella było miękkie i łatwe, takie właśnie, jakie lubił.

Lecz Crenshinibon nie był zadowolony. Głód potęgi reliktu był nienasycony. Zadowalał się małym przez krótki czas, a potem zażądał, aby jego władca dokonał większych podbojów. Nie sprzeciwiał się otwarciu Kessellowi, lecz w stałej walce woli decyzja należała w końcu do Kessella. Mała, kryształowa skorupa zachowywała rezerwę niewiarygodnej siły, lecz bez tego, który nią władał podobna była do miecza w pochwie, któremu brak było ręki do wyciągnięcia go. Tak więc Crenshinibon okazywał swoją wolę przez manipulację, tworząc iluzję podboju w snach maga, pozwalając Kessellowi ujrzeć możliwości, jakie daje moc. Wymachiwał marchewką przed nosem byłego ucznia, której ten nie mógł się oprzeć - poważaniem.

Kessell, nawet żywiący urazę do pretensjonalnych magów z Luskanu - i do wszystkich innych, jak się wydawało - stał się łatwą ofiarą dzikich ambicji. On, który kłaniał się w pas ważnym ludziom, pragnął szansy odwrócenia ról.

Teraz miał okazję zrealizowania swych marzeń - Crenshinibon często zapewniał go o tym. Z reliktem blisko przy sercu, mógł stać się zdobywcą, mógł uczynić tak, aby ludzie, nawet w Wieży, drżeli na samo wspomnienie jego imienia.

Był cierpliwy. Spędził kilka lat, poznając subtelności kontroli nad jednym, a potem nad drugim klanem goblinów. Jednak zadanie zjednoczenia dziesiątków klanów i zamienienie ich naturalnej wrogości we wspólne służenie mu było znacznie trudniejsze. Najpierw zapewniał sobie to, że jeden z klanów służył całym sercem jego woli, a dopiero później odważał się wezwać następny klan.

A jednak to skutkowało i miał teraz pozytywny wpływ na dwa wrogie sobie szczepy. Torga i Grock weszli do Cryshal-Tirith, a każdy z nich

poszukiwał sposobu zabicia drugiego bez ściągnięcia na siebie gniewu maga, jednak gdy opuszczali wieżę, po krótkiej rozmowie z Kessellem, rozmawiali ze sobą jak starzy przyjaciele o chwale przyszłych bitew w armii Akara Kessella.

Kessell znów próżnował na poduszkach i rozważał swoją dobrą passę. Jego armia rzeczywiście nabierała kształtów: miał mroźnych olbrzymów, jako dowódców w polu, ogrów, jako przyboczną gwardię, verbeegów, jako śmiercionośną siłę uderzeniową i trolli, ohydnych, siejących postrach trolli, jako swą ochronę osobistą. I jak dotąd, dziesięć tysięcy fanatycznie wiernych goblinów, w każdej chwili gotowych ponieść jego rozkazy zniszczenia.

- Akar Kessell! - krzyknął do haremu dziewcząt, które pielęgnowały jego długie paznokcie, gdy siedział pogrążony w myślach. Umysły dziewcząt dawno już zostały zniszczone przez Crenshinibona. - Chwała tyranowi Doliny Lodowego Wichru.

\* \* \* \* \*

Daleko na południe od zamarzniętych stepów, w cywilizowanych krajach, gdzie ludzie mają więcej czasu na przyjemności i rozważania, i gdzie każde działanie nie jest określane przez nagłą konieczność, magowie i przyszli magowie trafiali się częściej. Prawdziwi magowie, studiujący przez całe życie arkana Sztuki, praktykowali swój zawód z prawdziwą miłością do magii; każdy z nich zważał na potencjalne konsekwencje swych zaklęć.

Jeśli nie zostali pożarci przez nadmierne pożądanie potęgi, która była rzeczą bardzo niebezpieczną, prawdziwi magowie wykorzystywali swe doświadczenia z ostrożnością i rzadko przyczyniali się do jakichś problemów. Uczniowie jednak, ludzie, którzy w jakiś sposób osiągnęli pewien stopień magicznego wtajemniczenia, gdy znaleźli zwój lub księgę zaklęć mistrza, lub też jakiś magiczny przedmiot, stawali się często sprawcami ogromnych nieszczęść. Tak też stało się tej nocy w kraju, leżącym o tysiące mil od Akara

Kessella i Crenshinibona. Uczeń maga, wielce obiecujący młody człowiek, wszedł w posiadanie diagramu potężnego kręgu magicznego, a potem dotąd szukał, aż znalazł zakłęcie przywołania. Uczniowi zwabionemu obietnicą potęgi udało się uzyskać z prywatnych notatek swego mistrza prawdziwe imię demona.

Młody człowiek szczególnie upodobał sobie czarnoksięstwo, czyli sztukę wzywania istot z innych planów istnienia. Jego mistrz pozwalał mu ściągać przez magiczną bramę - pod ścisłą oczywiście kontrolą - cienie przodków i muszki, mając nadzieję uzmysłwić mu potencjalne niebezpieczeństwo tej praktyki i dać lekcję ostrożności. Jednak pokazy te wzmogły tylko apetyt młodzieńca na ową sztukę. Zaczął błagać swego mistrza, aby pozwolił mu spróbować wezwać prawdziwego demona, lecz mag stwierdził, że adept jeszcze nie jest gotów do takiej próby.

Uczeń był innego zdania.

Zakończył rysowanie kręgu tego samego dnia. Był tak pewien swego, że nie spędził nawet dodatkowego dnia (niektórzy magowie spędzali nawet tydzień) na sprawdzeniu run i symboli, lub wypróbowaniu kręgu z mniejszymi istotami, jak np. cienie przodków. Teraz siedział wewnątrz niego, skupiwszy wzrok na ogniu w kotle, który miał służyć jako brama do Otchłani. Z dumnym, pełnym pewności siebie uśmiechem, przyszedł mag wezwał demona.

Errtu - największy demon o katastrofalnych proporcjach - ledwie usłyszał, że jego imię jest wypowiedane na oddalonym planie. Normalnie, olbrzymia bestia zignorowałaby to słabe wezwanie; z pewnością przyzywający nie miał wystarczającej mocy, aby zmusić demona do posłuszeństwa. Teraz jednak Errtu był wdzięczny za ten rozstrzygający zew. Kilka lat wcześniej demon poczuł przepływ mocy na planie materialnym i był przekonany, że był to punkt kulminacyjny poszukiwań, które podjął przed tysiącami lat. Demon odczuwał przez te kilka ostatnich lat wzrastającą niecierpliwość, w oczekiwaniu na to, by jakiś mag otworzył drogę, aby mógł wejść na plan materialny i szukać.

Młody uczeń poczuł, że jest wciągany w hipnotyczny taniec ognia.

Poświata zjednoczyła się w jeden płomień -jak płomień świecy, tylko wielokrotnie od niego większy, który kołysał się zwodniczo w tył i w przód, w tył i w przód.

Zahipnotyzowany uczeń nie zauważył, że ogień przybiera na sile. Płomień skoczył wyżej, jego migotanie intensywniało, a jego kolor, przechodząc przez spektrum zmienił się ostatecznie w biel.

W tył i w przód, w tył i w przód.

Teraz szybciej, chwiejąc się dziko i wzrastając w siłę, aby wesprzeć potężną istotę, czekającą po drugiej stronie.

W tył i w przód, w tył i w przód.

Uczeń był spocony. Wiedział, że moc zaklęcia przerasta jego możliwości, że magia przejęła nad nim kontrolę i zaczęła żyć własnym życiem. Że nie miał siły jej powstrzymać.

W tył i w przód, w tył i w przód.

Teraz w płomieniu zobaczył ciemny cień: wielkie, szponiaste ręce i skórzaste, nietoperze skrzydła. A rozmiary bestii! Olbrzym - nawet jak na standardy jego gatunku.

- Errtu - zawołał młodzieniec. Nie zidentyfikował całkowicie imienia w notesie swego mistrza, lecz widział wyraźnie, że należy do potężnego demona, potwora, stojącego w hierarchii Piekła tylko trochę poniżej władców demonów.

W tył i w przód, w tył i w przód.

Stała się teraz widoczną groteskowa, podobna do małpiej twarz, z psimi szczękami i pyskiem psa, z kłami większymi niż u dzika, olbrzymie; czerwone oczy zezowały z ognia. Kwas skwiercząc kapał w ogień.

W tył i w przód, w tył i w przód.

Ogień wystrzelił w szczytowym wybuchu mocy i w końcu Errtu wyszedł z niego. Demon nie zatrzymał się, aby przyjrzeć się przerażonemu młodzieńcowi, który przez zwykłą głupotę zawezwał jego imię. Zaczął powolny obchód magicznego kręgu, szukając miejsca, w którym mógłby przekroczyć

krąg mocy maga.

Uczniowi udało się w końcu uspokoić nerwy. Wezwał największego demona! Ten fakt pozwolił mu odzyskać zaufanie do swych umiejętności, jako maga.

- Stań przede mną! - rozkazał, świadom tego, że do kontrolowania stworów z niższych, chaotycznych planów, potrzebna jest silna ręka.

Errtu, nie speszony rozkazem kontynuował swą wędrówkę.

W uczniu zakipiał gniew.

- Masz mnie słuchać! - wrzasnął. - Sprowadziłem cię tutaj i trzymam klucz do twych męczarni! Masz słuchać mych rozkazów, a potem uwolnię cię, miłosiernie, z powrotem do twego plugawego świata! No, stań przede mną!

Uczeń był wyzywający.

Uczeń był dumny.

Errtu jednak znalazł błąd w zapisie run, fatalną niedokładność w magicznym kręgu, która nie pozwoliła mu być idealnym.

Uczeń był martwy.

\* \* \* \* \*

Errtu czuł znajome pulsowanie mocy bardziej wyraziście na planie materialnym i nie miał trudności z określeniem kierunku jej emanacji. Wzbił się na swych wielkich skrzydłach nad miastami ludzi, rozbiegających się z okrzykami przerażenia gdziekolwiek go zauważono, lecz nie opóźniał swej podróży nasycaniem się wybuchającym w dole chaosem.

Errtu unosił się z szybkością strzały nad jeziorami i górami, nad wielkimi przestrzeniami pustyń. W kierunku północnych granic Królestw, ku Grzbietowi Świata i starożytnemu relikтови, na poszukiwaniu którego spędził setki lat.

\* \* \* \* \*

Kessell był świadom zbliżania się demona na długo przed tym, jak jego obozujące oddziały zaczęły rozbiegać się w panice spod ślizgającego się cienia ciemności. Crenshinibon udzielił magowi informacji, żyjący relikwiarz przewidywał ruchy potężnego stwora z innych planów, który poszukiwał go od niezliczonych lat.

Jednak Kessell nie martwił się. Był pewien, że w swej wieży mocy da sobie radę nawet z przeznaczeniem tak potężnym, jak Errtu. Miał też jeszcze jedną przewagę nad demonem. Był prawym władcą relikwiarza. Crenshinibon, podobnie jak wiek innych magicznych przedmiotów z zarania świata, nie mógł być wyrwany siłą temu, kto go posiadał. Errtu chciał władać relikwiarzem, nie odważył się więc przeciwstawić Kessellowi i wywołać gniewu Crenshinibona.

Krople kwasu kapnęły z paszczy demona, gdy zobaczył obraz relikwiarza w postaci wieży.

- Ileż to lat? - ryknął zwycięsko. Errtu zobaczył wyraźnie drzwi wieży, gdyż nie był stworzeniem z planu materialnego i wkroczył natychmiast. Żaden z goblinów Kessella, ani nawet żaden z olbrzymów nie ważył się przeszkodzić jego wejściu.

Otoczony swymi trollami, mag czekał na Errtu w głównym pomieszczeniu Cryshal-Tirith, na pierwszym piętrze wieży. Mag wiedział, żetrolle niewiele znaczyły wobec władającego ogniem demona, lecz chciał mu je zaprezentować, aby zrobić mocniejsze wrażenie na demonie. Wiedział, że ma moc odesłania demona z powrotem, lecz przyszła mu do głowy inna myśl, znów zaszczerpiona przez sugestię kryształowej skorupy.

Demon mógł być bardzo użyteczny.

Errtu przeciągnął się przy wejściu przez wąskie drzwi i podszedł do otoczenia maga. Z powodu oddalanej lokalizacji wieży, spodziewał się znaleźć tu orka, a może olbrzyma, posiadającego kryształ. Miał nadzieję zastraszyć i zwieść powoli myślącego posiadacza relikwiarza, ale widok odzianego w szaty



człowieka, prawdopodobnie nawet maga, pokrzyżował jego plany.

- Witaj, potężny demonie - powiedział uprzejmie Kessell, kłaniając mu się nisko. - Witaj w moich skromnych progach.

Errtu ryknął z wściekłości i ruszył do przodu, zapominając w swej wszechogarniającej nienawiści i zazdrości z zadowolenia z siebie, człowiekowi o ujemnej stronie zniszczenia posiadacza. Crenshinibon przypomniał o tym demonowi. Nagły snop światła wystrzelił ze ścian wieży, ogarniając Errtu bolesną jasnością tuzina pustynnych słońc. Demon zatrzymał się i zakrył swe wrażliwe oczy. Światło wkrótce się rozproszyło, lecz Errtu stał i już więcej nie próbował zbliżyć się do maga.

Kessell uśmiechnął się triumfująco: relikwiarz wsparł go. Przepełniony pewnością siebie, przemówił do demona ponownie, tym razem w jego głosie pobrzmiwała powaga.

- Przybyłeś, aby to zabrać - powiedział sięgając do fałdów swej szaty i wyciągając kryształ. Oczy Errtu zwęziły się i przyłgnęły do obiektu, który tropił od tak dawna.

- Nie możesz go mieć - powiedział chłodno Kessell i włożył go z powrotem pod szatę. - Jest mój, znaleziony według prawa i nie możesz domagać się jego zwrotu. - Głupia duma Kessella, która już wcześniej pchała go do niechybnej tragedii, zmuszała go do kontynuacji wyśmiewania się z demona w jego sytuacji.

- Wystarczy - coś ostrzegło go od wewnątrz, cichy głos, który, jak podejrzewał, był wolą kryształu.

- To nie twoja sprawa - krzyknął na głos Kessell. Errtu rozejrzał się po pokoju, zastanawiając się do kogo mówi mag. Z pewnością trolle nie zwracały na niego uwagi. Dla ostrożności obawiając się niewidocznego napastnika, demon rzucił Mika różnych zaklęć wykrywających.

- Igrasz z niebezpiecznym przeciwnikiem - nalegał kryształ.

- Chronię cię przed demonem, a ty nadal zrażasz do siebie stwora, który

mógłby okazać się cennym sprzymierzeńcem!

I tak, jak zwykle to się działo, gdy Crenshinibon porozumiewał się z magiem, przed Kessellem pojawiły się rozmaite możliwości. Zdecydował się na kompromis, przynoszący korzyści obu stronom.

Errtu rozważył swe położenie. Nie mógł zabić impertynenckiego człowieka, choć naprawdę chciałby tego. Jednak odejście bez kryształu, porzuceniu poszukiwań, które były jego naczelną motywacją od setek lat, było też nie do przyjęcia.

- Mam propozycję, układ, który może cię zainteresować - powiedział kusząco Kessell, unikając niosącego śmiertelną groźbę spojrzenia, które rzucił mu demon. - Stań u mojego boku, służ mi jako dowódca mych sił. Z tobą, jako prowadzącym je, mocą Crenshinibona i Akarem Kessellem za nimi, powinny opanować całą północ.

- Służyć ci? - roześmiał się Errtu. - Nie masz nade mną władzy, człowieku!

- Widzisz sytuację nieprawidłowo - odparł Kessell - Nie traktuj tego jako służbę, lecz jako okazję do dołączenia do kampanii obiecującej zniszczenie i podbój! Cieszysz się moim największym poważaniem, potężny demonie. Nie ośmielę się nazywać się twoim panem.

Crenshinibon swoją ingerencją w podświadomość podsuwał Kesselowi doskonałe odpowiedzi. Mniej już groźna postawa Errtu świadczyła o tym, że był zaintrygowany propozycją maga.

- Weź też pod uwagę korzyści, jakie kiedyś osiągniesz - kontynuował Kessell. - Ludzie nie żyją długo w porównaniu z twoją ponadczasowością. Kto więc powinien wziąć tę kryształową skorupę, gdy Akara Kessella już nie będzie?

Errtu uśmiechnął się złośliwie i skłonił się przed magiem.

- Jak mógłbym odrzucić tak wielkoduszną propozycję? - zachrypiał swym straszliwym, nieziemskim głosem. - Pokaż mi, magu, jakie chwalebne podboje

znajdują się na twojej drodze.

Kessell omal nie zatańczył z radości. W końcu jego armia była skompletowana.

Miał swego generała.

Bruenorowi spocila się ręka, gdy wkładał klucz w zakurzony zamek ciężkich, drewnianych drzwi. To był początek procesu, który zaangażował całą jego zręczność i doświadczenie do końcowej próby. Tak, jak wszyscy mistrzowie sztuki kowalskiej krasnoludów, czekał na tę chwilę z podnieceniem i obawą, towarzyszącymi mu od samego rozpoczęcia długiego treningu.

Pchnął mocno drzwi, które otworzyły wejście do małego pomieszczenia, drewno zatrzeszczało i zajęczało w proteście. Nie były poruszane od czasu, kiedy otwierał je po raz ostatni wiele lat temu i to właśnie uspokoiło Bruenora, obawiającego się już samej myśli, że ktoś mógłby spojrzeć na jego dobytek, z którego był jak najbardziej dumny. Rozejrzał się po ciemnych korytarzach tej mało używanej części kompleksu krasnoludów, upewniając się jeszcze raz, że nikt za nim nie idzie, a potem wszedł do pomieszczenia, wyciągając przed siebie pochodnię, aby spalić zwisające frędzle licznych pajęczyn.

Jedynym meblem w pomieszczeniu była drewniana, okuta żelazem skrzynia, obwiązana ciężkimi łańcuchami, połączonymi ze sobą olbrzymią kłodą. Pajęczyny oplatały i zwisały z każdego rogu skrzyni, a gruba warstwa kurzu pokrywała jej wieko.

Znowu dobry znak, zauważył Bruenor. Ponownie spojrzął na korytarz, a potem zatrzęsnał drzwi tak cicho, jak tylko mógł.

Uklęknął przed skrzynią i położył pochodnię obok siebie, na podłodze. Kilka liźniętych jej płomieniem pajęczyn rozblęskło pomarańczowym kolorem i zgasło. Bruenor wyciągnął z wiszącej przy pasie sakiewki mały klocek drewna i zdjął srebrny klucz, który wisiał na łańcuszku na jego szyi. Trzymał drewniany klocek pewnie przed sobą, zaciskając palce drugiej ręki poniżej poziomu kłodki; włożył delikatnie klucz do zamka.

Teraz nadszedł moment na najdelikatniejszą część zadania. Bruenor,

nasłuchując, powoli przekreślił klucz. Gdy usłyszał, że zapadka w zamku szczęknęła, szybko cofnął rękę od klucza, pozwalając kłódce wyslizgnąć się z ogniwa, uwalniając tym samym sprężynową dźwignię przyciśniętą między nim a skrzynią. Małe żądło stuknęło w drewniany klocek. Bruenor odetchnął z ulgą. Mimo, że zastawił tę pułapkę blisko sto lat temu, wiedział, że trucizna Twórcy Wdów Tundry - węża - zachowała swe śmiertelne działanie.

Czyste podniecenie przewyższyło cześć Bruenora dla tej chwili; pośpiesznie zdjął łańcuchy ze skrzyni i zdmuchnął kurz z jej wieka. Chwycił za wieko i zaczął je podnosić, lecz nagle przestał, odzyskując swój pełen powagi chłód i przypominając sobie o wadze każdego gestu.

Każdy, kto dotarłby do tej skrzyni, a udałoby mu się uniknąć śmiertelnej pułapki, byłby zadowolony ze skarbów znajdujących się w jej wnętrzu. Srebrny puchar, woreczek złota, wysadzany klejnotami - choć źle wyważony - sztylet, zmieszane były z innymi, bardziej osobistymi i o mniejszej wartości rzeczami: powyginanym hełmem, starymi butami i podobnymi rzeczami, mało interesującymi dla złodzieja. Lecz to było tylko swego rodzaju kamuflażem. Bruenor wyciągnął wszystkie te rzeczy i odrzucił na podłogę bez chwili namysłu.

Dno ciężkiej skrzyni znajdowało się tuż ponad poziomem podłogi, w żaden sposób nie wskazując na to, że może się tu znajdować coś jeszcze. Lecz Bruenor chytrze wyciął podłogę pod skrzynią i dopasował skrzynię do dziury tak dokładnie, że nawet uważnie badający to złodziej przysięgłby, że stoi ona na podłodze. Krasnolud wyciągnął mały kołek z dna skrzyni, włożył sękaty palec w otwór i zagiął go. To dno także było nie ruszane od lat i Bruenor musiał mocno pociągnąć, zanim je wyciągnął. Podało się z nagłym trzaskiem, aż Bruenor zatoczył się do tyłu. W jednej chwili wrócił do skrzyni, spoglądając ostrożnie przez jej brzeg na swe największe skarby.

Blask najczystszej mithrilu, mała, skórzana sakiewka, złota szkatułka, srebrna puszka na zwoje pergaminowe, zamknięta na jednym końcu diamentem,

leżały dokładnie tak, jak je położył tak dawno temu. Ręce Bruenora drżały, musiał się zatrzymać i kilkakrotnie wytrzeć z nich pot, gdy wyjmował cenne rzeczy ze skrzyni, pakując te z nich, które się zmieściły, do plecaka i kładąc blok mithrilu na wcześniej rozwinięty koc. Potem szybko włożył na swoje miejsce fałszywe dno, pamiętając, aby umieścić kolek na swoim miejscu i powkładał do skrzyni swe fałszywe skarby. Obwiązał łańcuchami i zamknął skrzynię na kłódkę, pozostawiając wszystko dokładnie tak, jak zastał, z tym wyjątkiem, że nie uważał już za konieczne uzbrajać na nowo pułapki.

\* \* \* \* \*

Bruenor zbudował swą zewnętrzną kuźnię w ukrytym kącie u podstawy Kelvin's Cairn. Była to rzadko uczęszczana cześć doliny krasnoludów, północny jej kraniec, z Bremen's Run otwierającym się na otwartą tundrę wokół zachodniego stoku góry i Przełęcz Lodowego Wichru na wschodzie. Ku swemu zaskoczeniu Bruenor stwierdził, że kamienie tutaj są twarde i czyste, głęboko wpojone w ziemię i mogą dobrze służyć jego małej świątyni.

Jak zawsze, Bruenor zbliżał się do tego świętego miejsca odmierzonymi, pełnymi szacunku krokami. Niosąc teraz skarby swego dziedzictwa, myśłami cofnął się przez stulecia do Mithril Hall - prastarego domu jego ludu i do przemowy jego ojca, skierowanej do niego w dniu, w którym dostał swój pierwszy kowalski miot.

- Jeśli twój talent do kowalstwa jest prawdziwy - powiedział ojciec, - i jeśli będziesz miał szczęście długo żyć i czuć siłę ziemi, nadejdzie szczególny dzień. Szczególne błogosławieństwo, chociaż niektórzy nazywają to przekleństwem, zostało dane naszemu ludowi: raz i tylko raz najlepszy z naszych kowali może wykuć broń według swego wyboru, broń, która będzie przewyższała wszystkie jego dzieła, jakie dotychczas wykonał. Uważaj na ten dzień, synu, gdyż sam tą bronią dokonasz wielkich rzeczy. Nigdy w życiu nie

osiągniesz takiego stopnia doskonałości po raz drugi i wiedząc o tym, stracisz część z pasji kowalskiej, która wprawia w ruch twój młot. Po tym dniu możesz doświadczyć pustki w życiu, lecz jeśli będziesz tak dobry, na jakiego się zapowiadasz, wykujesz broń - legendę, która będzie żyła jeszcze długo po tym, jak twoje kości zamienią się w proch.

Ojciec Bruenora zabity został w czasie, gdy ciemność napłynęła do Mithrill Hall; on nie żył wystarczająco długo, żeby znaleźć swój szczególny dzień, jednak gdyby go dożył, kilku rzeczy, które teraz niósł Bruenor, użyłby sam. Lecz krasnolud nie dostrzegał objawów braku szacunku w traktowaniu tych skarbów jako swoich, gdyż wiedział, że wykuje broń, dzięki której ducha jego ojca będzie dumny.

Nadszedł dzień Bruenora.

\* \* \* \* \*

Wyobrazenie młota o dwóch głowicach ukrytego w bloku mithrilu spłynęło na Bruenora we śnie tydzień temu. Krasnolud natychmiast zrozumiał znak i wiedział, że musi się spieszyć, żeby wszystko przygotować na noc mocy, która szybko się zbliżała. Księżyc na niebie był już wielki i jasny; osiągnie pełnię w dniu przesilenia, szarego czasu między porami roku, gdy powietrze mrowi się magią. Księżyc w pełni powinien wzmóc żakiecie tej nocy i Bruenor wierzył, że broń pochwyci potężne zakłęcie, gdy tylko on wypowie słowa mocy. Teraz nadszedł czas, na który czekał. Wyjął ciężki blok mithrilu z plecaka, dotykając wyczuwając jego czystość i moc. Trzymał już przedtem podobne bloki i przez chwilę zaczął się lękać. Patrzył na srebrny metal Przez długą chwilę pozostawał prostokątnym blokiem, potem wydało się, że jego boki się zaokrągliły i krasnolud zobaczył wyraźnie zarys cudownego młota bojowego. Serce Bruenora zabiło szybciej, oddech zaczął się rwać.

Jego wizja stała się rzeczywistością.

Rozpalił ogień w palenisku i natychmiast zaczął pracę, pracował całą noc, aż światło świtu rozproszyło czar, pod którego był działaniem. Tego dnia wrócił do domu tylko po to, by wziąć adamantytowy pręt, który odłożył dla broni, a gdy wrócił od kuźni trochę się przespał i potem już tylko chodził nerwowo, czekając, aż zapadnie ciemność.

Gdy tylko zgasło światło dnia, Bruenor pośpiesznie wrócił do pracy. Metal dawał się łatwo kuć pod jego zręcznymi uderzeniami i wiedział, że zanim świt mu przerwie, głowica miota będzie sformowana. Mimo, że ciągle były przed nim godziny pracy, Bruenor czuł, jak przepelnia go duma. Wiedział, że postępuje według planu. Powinien osadzić topór na adamantytowej rękojeści następnej nocy i wszystko będzie gotowe do rzucenia zaklęcia pod pełnym księżycem w noc letniego przesilenia.

\* \* \* \* \*

Sowa spadła cicho na małego zająca, prowadzona w stronę ofiary zmysłami tak wyostrzonymi, jak u wszystkich żyjących stworzeń. To powinno być rutynowe zabójstwo, nieszczęsne zwierzę nawet nie zdawało sobie sprawy ze zbliżania się drapieżnika. Jednak sowa była dziwnie poruszona, a jej koncentracja łowcy została na chwilę zachwiana. Wielki ptak rzadko chybiał, lecz tym razem odleciał do swego domu na zboczu Kelvin's Cairn bez zdobyczy.

Daleko stąd, w tundrze, samotny wilk siedział nieruchomo jak posąg, przestraszony, lecz cierpliwy, gdy srebrny dysk olbrzymiego, letniego księżyca złamał płaskie koło horyzontu. Czekał, aż nęcący krąg pojawił się w pełni na niebie, a potem wydał z siebie prastare wycie swej rasy. Nadeszła odpowiedź, potem następna i następna od oddalonych wilków i innych mieszkańców nocy, zebranych przez moc na niebie. Noc letniego przesilenia, gdy magia rola się w powietrzu, podniecała wszystkich, lecz myślące istoty, które odrzucały to instynktowne ponaglenie, zaczynały działać.



W stanie podniecenia Bruenor czuł magię wyraźnie. Jednak zaabsorbowany kulminacją dzieła swego życia osiągnął pewien poziom chłodnej koncentracji. Jego ręce nie drżały, gdy otwierał złote wieczko małej szkatułki. Potężny młot bojowy leżał na kowadle przed krasnoludem. Już teraz był najlepszym dziełem Bruenora, potężnym i pięknym, lecz czekał jeszcze na delikatne runy i zaśpiewy, które nadadzą mu niezwykłą moc.

Bruenor z uszanowaniem wyjął ze szkatułki mały, srebrny młoteczek i dłutko, i zbliżył się do młota. Bez wahania, gdyż wiedział, że ma niewiele czasu na tak skomplikowane dzieło, przyłożył dłutko do mithrilu i mocno uderzył w nie młoteczką. Nieskazitelny metal zaśpiewał jasną, czystą nutę, która przebiegła dreszczem wzruszenia po grzbiecie krasnoluda. Wiedział w głębi serca, że wszystkie warunki były doskonale spełnione, ale znów zadrżał, gdy pomyślał o wyniku tej nocnej pracy. Nie widział ciemnych oczu, przyglądających mu się uważnie z niedalekiej krawędzi.

Bruenor nie potrzebował wzoru dla pierwszych nacięć, były to symbole wyryte w jego sercu i duszy. Uroczyście wyrył dłutkiem i młoteczką imię Moradina - Kowala Dusz, na boku jednej z głowic, zaś na przeciwległym boku drugiej głowicy imię Clangedona, boga wojny krasnoludów. Potem wziął srebrną rurkę i delikatnie wyjął jej diamentową zatyczkę. Westchnął z ulgą, gdy zobaczył, że pergamin wewnątrz przetrwał dziesięciolecia. Wytarłszy tłusty pot ze swych rąk, wyjął zwój, powoli rozwinął go i położył na kowadle. Początkowo strona wydawała się pusta, lecz stopniowo promienie księżyca w pełni obudziły jej symbole; ukazały się tajemne runy mocy.

To było dziedzictwo Bruenora i choć nigdy przedtem ich nie widział, ich tajemnicze Unie i krzywizny wydawały mu się kojąco znajome. Pewną ręką, z przekonaniem krasnolud umieścił srebrne dłutko między symbolami imion obu bogów i zaczął rzeźbić tajemne runy na młocie. Czuł strumień magii przepływającej przez niego z pergaminu na broń i patrzył zdumiony, jak runy znikają z pergaminu w miarę, jak grawerował je w mithrilu. Czas nie miał dla

niego znaczenia, gdyż pograżył się w głębokim transie swej pracy, lecz gdy skończył rzeźbienie run zauważył, że księżyc minął już swój szczyt i zaczyna zachodzić.

Pierwsza prawdziwa próba biegłości krasnoluda nadeszła, gdy nałożył na zarzysy run klejnot z wyrytym symbolem Dumathoina, Opoki Tajemnic. Linie symbolu boga pasowały idealnie do wyrytych run, kryjąc znaki mocy. Bruenor wiedział, że jego dzieło jęk prawie ukończone. Zdjął ciężki młot bojowy z imadła i wyciągnął mały, skórzany woreczek. Wziął kilka głębokich oddechów, aby się uspokoić, gdyż to była ostatnia, decydująca próba jego zręczności. Rozwiązał rzemień i podziwiał delikatne migotanie diamentowego pyłu w miękkim świetle księżyca. Za skalnym grzbietem Drizzt Do'Urden zamarł w oczekiwaniu, lecz bardzo uważał, aby nie zaburzyć całkowitej koncentracji swego przyjaciela.

Bruenor uspokoił się i nagle wyrzucił woreczek w powietrze, rozsypując jego zawartość wysoko w noc. Odrzucił woreczek na bok, chwycił młot w obie ręce i podniósł go nad głowę. Krasnolud poczuł, jak jego bardzo silne „ja” zaczęło być wysysane z niego, gdy wymówił słowa mocy, lecz bez tego nie wiedziałby na pewno, jak dobrze wykonał swoje dzieło, gdyby nie skończył rytuału. Poziom perfekcji jego grawerstwa określał sukces inkantacji, gdyż gdy rzeźbił runy na broni, jej moc wypływała z jego serca. Moc ta przyciągała z kolei magiczny proszek do broni i mogła być zmierzona ilością migoczącego, diamentowego pyłu, jaką pochwyci.

Plama cienia padła na krasnoluda. Odwrócił głowę, nie rozumiejąc kto uchronił go od przewrócenia się. Lecz pożerająca siła słów zginęła za nim. Mimo, że nie był tego nawet świadom, słowa spływały nadal z jego warg strumieniem wysysając z niego coraz więcej sił. Potem stracił przytomność, jednak pustka nieświadomości ogarnęła go na długo przedtem, zanim jego głowa uderzyła o ziemię.

Drizzt odwrócił się i oparł o skalną półkę, on także wyczerpany był tym

widowiskiem. Nie wiedział, czyjego przyjaciel przeżyje ten nocny sąd boży, jednak drżał o Bruenora. Był bowiem świadkiem tryumfalnej chwili krasnoluda, a nawet Bruenor nie był świadkiem, jak mithrilowa głowica młota rozbłysła życiem magii i ściągnęła diamentowy deszcz.

Ani jedna drobinka migotliwego pyłu nie umknęła skinieniu Bruenora.

Wulfgar siedział wysoko na północnym stoku Bruenor's Climb. Jego oczy skierowane były na kamienistą dolinę poniżej, intensywnie poszukując jakiegoś ruchu, który mógł wskazywać na powrót krasnoluda. Barbarzyńca przychodził często na to miejsce, aby być sam na sam ze swymi myślami i pomrukiem wiatru. Prosto przed nim, po drugiej stronie doliny krasnoludów widniał Kelvin's Cairn i północna część Lac Dinneshere. Między nimi leżał płaski obszar, znany jako Przełęcz Lodowego Wichru, prowadząca na północny wschód i na otwarte równiny.

Dla barbarzyńcy przełęcz prowadziła także do ojczyzny.

Bruenor wyjaśnił, że nie będzie go przez kilka dni i w pierwszej chwili Wulfgar był szczęśliwy, że uwolni się na trochę od stałego narzekania i krytycznych uwag krasnoluda. Ale szczęście to nie trwało długo.

- Martwisz się o niego, prawda? - rozległ się za nim głos. Nie musiał się odwracać, aby wiedzieć, że to Catti-brie. Pozostawił pytanie bez odpowiedzi, sądząc, że było to pytanie retoryczne i nie wierzyłaby mu, gdyby zaprzeczył.

- Wróci - powiedziała Catti-brie. - Bruenor jest twardy, jak spadający górski kamień i w tundrze nie ma niczego, co mogłoby go zatrzymać.

Teraz młody barbarzyńca odwrócił się, aby przyjrzeć się dziewczynie. Dawno temu, gdy Bruenorowi i Wulfgarowi udało się ustalić pewien zadowalający poziom zaufania, krasnolud przedstawił młodego barbarzyńcę swej „córce”, ludzkiej dziewczynie w wieku barbarzyńcy.

Na zewnątrz wydawała się być oziębła, lecz wewnątrz naładowane miała takim ogniem i duchem, do jakich Wulfgar nie był przyzwyczajony u kobiet. Dziewczęta barbarzyńców były wychowywane tak, aby zachowywały swoje myśli i opinie dla siebie, według osądu mężczyzn - całkiem nieważne. Podobnie jak jej wychowawca, Catti-brie mówiła bez ogródek to, co myślała i nie

pozostawiała wątpliwości co sądzi o danej sytuacji. Słowne utarczki między nią, a Wulfgarem były niemal bezustanne i często gorące, choć ciche. Wulfgar był szczęśliwy, mając towarzysza w swoim wieku, kogoś, kto nie spoglądał na niego z góry, z piedestału doświadczenia.

Catti-brie pomagała mu w trudnym, pierwszym roku umowy, okazując mu szacunek - choć rzadko się z nim zgadzała - gdy nie posiadał niczego na własność. Wulfgar miał nawet uczucie, że miała bezpośrednio coś wspólnego z decyzją Bruenora, dotyczącą wzięcia Wulfgara na ucznia.

Była w jego wieku, lecz na wiele sposobów wydawała się dużo starsza, z twardym, wewnętrznym poczuciem realizmu, które równoważyło jej temperament. Jednak w innych sytuacjach Catti-brie pozostawała na zawsze dzieckiem. Ta niezwykła równowaga, między duchem a opanowaniem, pogodą a niepohamowaną radością, intrygowała Wulfgara i wytrącała go z równowagi ilekroć rozmawiał z dziewczyną. Oczywiście odczuwał też inne emocje, działające na jego niekorzyść, gdy był z Catti-brie. Niezaprzeczalnie była piękna, z gęstymi falami kasztanowych włosów spadających na ramiona i ciemnoniebieskimi, przenikliwymi oczami, które powodowały, że każdy konkurent czerwienił się pod ich badawczym spojrzeniem. Jednak było coś oprócz fizycznej atrakcyjności, coś, co intrygowało Wulfgara. Catti-brie wykraczała poza jego doświadczenie, była młodą kobietą, która nie pasowała do roli, jaka była jej przeznaczona w tundrze. Nie był pewien, czy podoba mu się ta niezależność, czy nie. Stwierdził jednak, że trudno mu zbagatelizować pociąg, jaki do niej odczuwał.

- Często tu przychodzisz, prawda? - zapytała Catti-brie. - Czego tu szukasz? Wulfgar nie bardzo wiedząc co odpowiedzieć.

- Domu?

- Tak, i innych rzeczy, których kobieta nie zrozumie. Catti-brie pokryła uśmiechem tę niezamierzoną przykrość.

- No to, powiedz mi - naciskała, a z jej głosu przebijał cień sarkazmu. -

Może moja ignorancja rzuci nowe światło na te problemy. - Zeskoczyła z głazu, obeszła barbarzyńcę i usiadła na półce skalnej obok niego.

Wulfgar podziwiał jej pełne wdzięku ruchy. Tak, jak była skrajną mieszanką emocjonalną, Catti-brie stanowiła też zagadkę fizyczną. Była wysoka i szczupła, delikatna pod każdym względem, lecz dorastając w jaskiniach krasnoludów przyzwyczajona była do twardej i ciężkiej pracy.

- O przygodach i niewypełnionej przysiędze - powiedział tajemniczo Wulfgar, może po to, aby zrobić wrażenie na młodej dziewczynie, lecz bardziej po to, aby umocnić swą własną opinię o tym, że kobieta nie powinna się troszczyć o takie sprawy.

- Chcesz wypełnić tę przysięgę - stwierdziła Catti-brie, - gdy tylko będziesz miał szansę. Wulfgar pokiwał z powagą głową.

- To moje dziedzictwo, obowiązek, który spadł na mnie, gdy mój ojciec został zabity. Nadejdzie dzień... - umilkł i znów spojrzał tęsknie na otwartą tundrę za Kelvin's Cairn.

Catti-brie potrząsnęła głową, kasztanowe kędziory zatańczyły jej na ramionach. Zobaczyła u Wulfgara za fasadą tajemniczości wystarczająco wiele, aby zrozumieć, że zamierza podjąć się bardzo niebezpiecznej, może samobójczej misji, w imię honoru.

- Co tobą powoduje, tego nie wiem. Niech ci się szczęści w twej przygodzie, lecz jeśli nie podejmujesz jej z lepszych powodów niż te, które wymieniałeś, stracisz życie na próżno.

- Co kobieta może wiedzieć o sprawach honoru? - odparł ze złością Wulfgar. Catti-brie nie przestraszyła się i nie umilkła.

- Istotnie, co? - powtórzyła. - Sądzisz, że utrzymasz to wszystko w swych wielkich łapach tylko z powodu tego, co masz w spodniach?

Wulfgar splonął głębokim rumieńcem i odwrócił się, nie wiedząc jak zachować się w takiej sytuacji przy kobiecie.

- Oprócz tego - kontynuowała Catti-brie, - mógłbyś powiedzieć, czego

niby oczekiwałaś dziś przychodząc tutaj. Wiem, że martwisz się o Bruenora i nie chcę słyszeć zaprzeczeń.

- Wiesz tylko to, o czym chcesz wiedzieć!

- Jesteś bardzo podobny do niego - powiedziała nagle Catti-brie, zmieniając temat i lekceważąc odpowiedź Wulfgara. - Jesteś bardziej podobny do krasnoluda, niż to sobie wyobrazasz! - Roześmiała się. - Obaj jesteście uparci, dumni i żaden z was nie chce się uczciwie przyznać do uczuć, jakie żywi względem drugiego. A więc masz swą własną drogę, Wulfgarze z Doliny Lodowego Wichru. Według mnie kłamiesz, ale okłamujesz samego siebie... ale to już inna historia! - Zeskoczyła z półki i skacząc po kamieniach pobiegła w kierunku jaskini krasnoludów.

Wulfgar, mimo gniewu jaki odczuwał, przyglądał się jak odchodzi, podziwiając ruchy jej szczupłych ud i pełen wdzięku taniec jej kroków. Zastanawiał się nad tym, dlaczego tak szaleje na punkcie Catti-brie.

Wiedział, że gdyby to uczynił, stwierdziłby jak zwykle, że jest zły dlatego, że jej obserwacje były słuszne.

\* \* \* \* \*

Drizzt Do'Urden trzymał straż nad swym nieprzytomnym przyjacielem przez dwa długie dni. Zmartwiony stanem Bruenora i zaciekawiony cudownym młotem bojowym drow pozostawał w pełnej uszanowania odległości od tajemnej kuźni. W końcu, gdy zajaśniał świt trzeciego dnia, Bruenor poruszył się i przeciągnął. Drizzt po cichu odszedł drogą, o której wiedział, że pójdzie nią także krasnolud. Znalazłszy odpowiednie miejsce pośpiesznie rozbił małe obozowisko.

Światło słoneczne dotarło do Bruenora początkowo jako zamazana plama, potrzebował kilku minut, aby zorientować się ponownie w swym otoczeniu. Potem, coraz lepiej widzące oczy skierował na lśniąca chwałę młota bojowego.

Szybko rozejrzał się, szukając śladów opadłego pyłu. Nie znalazł ich i jego nadzieje wzmogły się. Zadrżał raz jeszcze, gdy podniósł zachwycającą broń; obrócił ją w rękach czując jej doskonale wyważenie i niewiarygodną siłę. Bruenor wstrzymał oddech, gdy zobaczył symbole trzech bogów na mithrilu; diamentowy pył wtopił się magicznie w głęboko wycięte linie. Oczarowany widoczną doskonałością swego dzieła, Bruenor zrozumiał o jakiej pustce mówił ojciec. Wiedział, że nigdy ponownie nie osiągnie takiego poziomu umiejętności i zastanawiał się, czy wiedząc o tym, będzie zdolny chociażby do ponownego podniesienia swego młota kowalskiego.

Usiłując uporządkować swe zmieszane emocje, krasnolud włożył z powrotem srebrny młoteczek i dłutko do złotej szkatułki i włożył zwój do futerału, chociaż pergamin był znowu pusty i magiczne runy już nigdy miały się nie ukazać ponownie. Stwierdził, że nie jadł od kilku dni, a siły nie powróciły w pełni po tym, jak wyszała je magia. Pozbierał tyle rzeczy, ile mógł unieść, zarzucił potężne kowadło na ramię i z trudem ruszył do domu.

Słodki zapach pieczonego zająca powitał go, gdy zbliżył się do obozowiska Drizzta.

- A więc wróciłeś z podróży - zawołał, witając przyjaciela.

Drizzt spojrział w oczy krasnoluda, nie mogąc ukryć zainteresowania bojowym młotem. - Na twe żądanie, dobry krasnoludzie - odparł kłaniając się nisko. - Z pewnością wystarczająco wielu ludzi wygląda mego powrotu.

Bruenor przyznał mu rację, jednak w chwili obecnej odparł krótko:

- Potrzebuję cię - co było za całe wyjaśnienie. Bardziej paląca potrzebę odczuł na widok pieczonego mięsa.

Drizzt uśmiechnął się ze zrozumieniem. Jadł już wcześniej, a tego zająca upolował i upiekł specjalnie dla Bruenora.

- Może przyłączysz się? - zapytał. Zanim skończył mówić, Bruenor pośpiesznie sięgnął po zająca. Jednak zatrzymał się nagle i spojrział podejrzliwie na drowa.



- Od jak dawna tu jesteś? - zapytał pośpiesznie krasnolud.

- Przybyłem tu tego ranka - skłamał Drizzt, respektując prywatność szczególnej ceremonii krasnoluda. Bruenor słysząc tę odpowiedź uśmiechnął się i w czasie, gdy Drizzt nabijał na patyk drugiego, rzucił się na zająca.

Drow czekał aż Bruenor zajmie się na dobre jedzeniem, a potem szybko sięgnął po młot bojowy. Zanim Bruenor zdążył zareagować, Drizzt już podniósł broń.

- Za duży jak dla krasnoluda - zauważył od niechcienia. - I zbyt ciężki jak na moje szczupłe ramiona. - Spojrzał na Bruenora, który stał z rękoma skrzyżowanymi na piersiach, przestępując niecierpliwie z nogi na nogę. - Dla kogo więc?

- Masz talent do wsadzania nosa w nie swoje sprawy, elfie - odparł burkliwie krasnolud. Drizzt w odpowiedzi roześmiał się.

- Dla chłopca, dla Wulfgara? - zapytał z szyderczym niedowierzaniem. Wiedział doskonale, że krasnolud żywi mocne uczucia do młodego barbarzyńcy, choć zdawał sobie także sprawę z tego, że Bruenor nigdy się otwarcie do tego nie przyzna. - Dasz barbarzyńcy tak doskonałą broń? Sam ją wykonałeś?

Drizzt był naprawdę zaskoczony fachowością Bruenora. Mimo, że młot był zbyt ciężki, aby elf mógł nim władać, wyraźnie czuł jego niewiarygodne wyważenie.

- To tylko stary młot - mruknął Bruenor. - Chłopak zgubił swój kij, nie zostawię przecież go w tej głuszy bez broni!

- Jak się nazywa?

- Aegis-fang - odparł bez namysłu Bruenor, nazwa sama się pojawiła, zanim miał czas zastanowić się nad nią. Nie pamiętał tego, lecz określił nazwę broni, gdy wykuwał ją, w części magicznego zaśpiewu w czasie ceremonii.

- Rozumiem - powiedział Drizzt, oddając młot Bruenorowi. - Stary młot, ale wystarczająco dobry dla chłopca. Mithril, adamantyt i pył diamentowy, po prostu.

- Och, zamknij się - warknął Bruenor, twarz mu poczerwieniała z zakłopotania. Drizzt skłonił się w usprawiedliwieniu.

- Dlaczego chciałeś mojej obecności, przyjacielu - zapytał drow zmieniając temat. Bruenor odchrząknął.

- Chłopiec - burknął cicho. Drizzt zobaczył, że Bruenora dławi coś w gardle i przełknął drwinę zanim zdążył ją wypowiedzieć.

- Odzyskał wolność na początku zimy - kontynuował Bruenor, - a nie jest jeszcze wystarczająco wytrenowany. Silniejszy od każdego mężczyzny, jakiego widziałem i porusza się z wdziękiem uciekającego jelenia, lecz zupełny żółtodziób w sprawach taktyki.

- Chcesz, abym go trenował? - zapytał z niedowierzaniem Drizzt.

- Cóż, ja nie mogę tego zrobić - parsknął nagle Bruenor. - On ma siedem stóp wysokości i nie będzie mógł dobrze parować cięć krasnoluda!

Drow patrzył z zaciekawieniem na sfrustrowanego towarzysza. Jak każdy, kto był w bliskich stosunkach z Bruenorem, wiedział, że między krasnoludem a młodym barbarzyńcą coraz bardziej zacieśnia się więź, lecz nie sądził, że to zaszło już tak daleko.

- Nie po to opiekowałem się nim przez pięć lat, aby teraz pozwolić, żeby zabił go jakiś śmierdzący yeti z tundry! - wygadał się Bruenor, niecierpliwie się wahaniami drowa i denerwując się tym, że jego przyjaciel może domyślać się więcej, niż powinien. - A więc, zrobisz to?

Drizzt znowu się uśmiechnął, lecz tym razem bez drwiny. Pamiętał swoją własną walkę z yeti, prawie pięć lat temu. Tamtego dnia Bruenor uratował mu życie i nie był to pierwszy, i prawdopodobnie nie ostatni raz, gdy będzie miał dług wobec krasnoluda.

- Bogowie wiedzą, że jestem ci winien coś więcej, niż tylko to, przyjacielu. Oczywiście, będę go trenował.

Bruenor chrząknął i wziął się za następnego zajęcia.

\* \* \* \* \*

Dźwięk kucia Wulfgara niósł się po jaskiniach krasnoludów. Rozzłoszczony rewelacjami, na jakie musiał zwrócić uwagę w czasie dyskusji z Catti-brie, wrócił z zapalem do pracy.

- Przestań kuć, chłopcze - rozległ się za nim ochrypły głos. Wulfgar odwrócił się na pięcie. Tak był pochłonięty swoją pracą, że nie usłyszał wejścia Bruenora. Bezwiedny uśmiech ulgi widniał na jego twarzy. Szybko pokrył ten objaw słabości, przybierając znów maskę powagi.

Bruenor przyglądał się wysokiej, potężnej postaci młodego barbarzyńcy i rzadkim zaczątkom blond brody na złotawej skórze jego twarzy.

- Już nie mogę nazywać cię chłopcem - przyznał krasnolud.

- Masz prawo nazywać mnie jak tylko chcesz - odparł Wulfgar. - Jestem twoim niewolnikiem.

- Masz ducha tak dzikiego, jak tundra - powiedział Bruenor z uśmiechem.

- Nigdy nie byłeś i nie będziesz niewolnikiem żadnego krasnoluda, czy człowieka!

Wulfgar był zaskoczony niezwykłym u krasnoluda komplementem. Usiłował odpowiedzieć, ale nie umiał znaleźć słów.

- Nigdy nie uważałem cię za niewolnika, chłopcze - kontynuował Bruenor. - Służyłeś mi, aby zadośćuczynić za zbrodnie twego ludu, a ja cię w zamian wiele nauczyłem. Teraz odłóż młot - przerwał na chwilę, aby przyjrzeć się doskonałej robocie Wulfgara. - Jesteś dobrym kowalem, masz dobre wyczucie kamienia, lecz nie należysz do jaskiń krasnoludów. Nadszedł czas, żebyś znów poczuł słońce na twarzy.

- Wolność? - wyszeptał Wulfgar.

- Wybij to sobie z głowy! - warknął Bruenor. Wyciągnął sękaty palec w stronę barbarzyńcy i burknął groźnie. - Dopóki nie minie ostatni dzień, należysz do mnie, nie zapominaj o tymi

Wulfgar zacisnął wargi, aby nie wybuchnąć śmiechem. Niezdarne u krasnoluda połączenie współczucia i pogranicza gniewu, jak zawsze powodowało u niego zmieszanie i wytrącało go z równowagi. Jednak nie stanowiło to już szoku. Cztery lata u boku Bruenora nauczyło go spodziewać się - i nie zwracać na nie uwagi - nagłych wybuchów opryskliwości.

- Skończ to, co robiłeś - polecił Bruenor. - Jutro rano zabiorę cię stąd na spotkanie z twym nauczycielem i według swej przysięgi będziesz go słuchał tak, jak mnie!

Wulfgar skrzywił się na myśl o służeniu komuś innemu, lecz zaakceptował obustronną umowę z Bruenorem bezwarunkowo na okres pięciu lat i jednego dnia i nie chciał okazać się niehonorowym, wycofując się z przysięgi. Pokiwał głową zgadzając się.

- Nie muszę ci przypominać - kontynuował Bruenor, - że przysięgałeś mi nigdy ponownie nie podnosić broni przeciwko mieszkańcom Dekapolis.

Wulfgar nachmurzył się.

- Nie musisz - odparł zuchwale. - Gdy wypełnię warunki, jakie nałożyłeś na mnie, odejdę stąd jako człowiek wolny!

- To uczciwe - zgodził się Bruenor, uparta duma Wulfgara wzmagała u krasnoluda szacunek dla niego. Przerwał na chwilę, aby spojrzeć na młodego wojownika i stwierdził, że jest zadowolony ze swego udziału w wychowaniu Wulfgara.

- Złamałeś przed laty swój śmierzący kij na mojej głowie - zaczął na próbę Bruenor. Koniec sprawił, że twardy krasnolud poczuł się nieswojo. Nie był pewien jak miał przez to przebrnąć, aby nie okazać się sentymentalnym i głupim. - Poza tym, gdy zakończysz u mnie służbę, szybko nadejdzie zima. Nie mogę cię wysłać w głąsę bez broni. - Sięgnął za siebie i chwycił miot bojowy.

- Aegis-fang - powiedział ochryple, podając broń Wulfgarowi. - Nie nakładam na ciebie żadnych zobowiązań, ale mam twoją przysięgę, która w zupełności mi wystarcza, że nigdy nie podniesiesz tej broni przeciwko ludności

Dekapolis!

Gdy tylko dłonie Wulfgara zacisnęły się na adamantytowej rękojeści, poczuł wartość magicznego młota bojowego. Wypełnione diamentowym pyłem runy pochwyciły żar kuziennego ogniska, wysyłając miriady odbić tańczących w pomieszczeniu. Barbarzyńcy ze szczepu Wulfgara zawsze byli dumni z dobrej broni, nawet mierzono wartość mężczyzny jakością jego włóczni czy miecza, ale Wulfgar nigdy nie widział niczego podobnego do Aegis-fanga. Doskonale wyważony w jego rękach, z wysokością i wagą pasującą do niego tak doskonale, że czuł się, jakby się urodził tylko po to, aby władać tą bronią. Natychmiast pomyślał, że przez wiele nocy modlił się do bogów losu, aby nagrodzili go właśnie w ten sposób. Najwidoczniej wysłuchali jego próśb.

To samo myślał Bruenor.

- Masz moje słowo - wyjąkał Wulfgar, tak przejęty wspaniałym darem, że z trudem mógł mówić. Opanował się, aby powiedzieć coś więcej, lecz zanim zdołał oderwać wzrok od wspaniałego młota, Bruenora już nie było.

Krasnolud szedł długimi korytarzami w kierunku swych prywatnych pokoi, przeklinając swą słabość i mając nadzieję, że nie natknie się na nikogo ze swej rasy. Rozejrzawszy się uważnie, czy nikt nie patrzy, otarł łzy ze swych szarych oczu.

## Na rozkaz władcy

- Zbierz swoich ludzi i ruszaj, Biggrinie - powiedział mag do mroźnego olbrzyma, który stał przed nim w sali tronowej Cryshal-Tirith. - Pamiętaj, że reprezentujesz armię Akara Kessella. Twoja grupa jest pierwszą, która wyrusza w pole, a tajemnica jest kluczem do naszego zwycięstwa! Nie zawieź mnie! Będę śledził każdy twój ruch.

- Nie zawieźmiemy cię, panie - odparł olbrzym. - Zostanie przygotowane leże na twoje przybycie!

- Wierzę ci - zapewnił Kessell olbrzymiego dowódcę. - Teraz już odejdz.

Śnieżny olbrzym podniósł owinięte w koc lustro, które dał mu Kessell, skłonił się po raz ostatni swemu panu i wyszedł z sali.

- Nie powinieneś ich wysłać - syknął Errtu, stojący w czasie rozmowy w cieniu obok tronu. - Verbeegi i śnieżne olbrzymy będą łatwe do zauważenia dla wspólnot ludzi i krasnoludów.

- Biggrin jest mądrym przywódcą - krzyknął Kessell, wściekły na impertynenckiego demona. - Olbrzym jest wystarczająco sprytny, aby trzymać oddział w ukryciu!

- Jednak ludzie lepiej pasowaliby do tej misji, tak, jak pokazał ci to Crenshinibon.

- Ja jestem wodzem! - wrzasnął Kessell. - Wyciągnął kryształowy relikwiarz spod szaty i machnął nim z groźbą w stronę Errtu, pochylając się w przód, aby jeszcze bardziej podkreślić groźbę. - Crenshinibon doradza, ale decyduje ja! Nie zapominaj o swoim miejscu, potężny demonie. Ja władam tą skorupą i nie będę tolerował kwestionowania przez ciebie każdego mojego ruchu.

Krwawoczerwone oczy Errtu zwęziły się niebezpiecznie i Kessell cofnął się na swym tronie, stwierdziwszy nagle, że głupotą jest grozić demonowi. Ale Errtu uspokoił się natychmiast, godząc się z mniejszymi niewygodami, jakie

sprawiały wybuchy głupoty Kessella; przecież miał w perspektywie dalekosiężne zyski.

- Crenshinibon istnieje od zarania świata - zachrypiał demon. - Dowodził tysiącami kampanii, znacznie większych niż ta, którą podjąłeś. Może byłoby mądrzej posłuchać jego rad.

Kessell poruszył się nerwowo. Kryształ rzeczywiście radził mu użycie ludzi, którymi mógłby dowodzić w pierwszej wyprawie w ten rejon. Był zdolny do stworzenia tuzina wymówek, aby uzasadnić swój wybór wysłania olbrzymów, ale w istocie wysiał lud Biggrina bardziej po to, aby pokazać swe niekwestionowane dowództwo przed reliktem i impertynencjom demonem, niż mając na celu możliwe zyski militarne.

- Postąpię według rad Crenshinibona, gdy uznam je za stosowne - powiedział do Errtu. Wyciągnął z jednej z wielu kieszeni swych szat drugi kryształ, dokładny duplikat Crenshinibona, którego użył do wzniesienia tej wieży. - Zabierz to w odpowiednie miejsce i odpraw ceremonię wzniesienia - polecił. - Dołączę do ciebie przez zwierciadlane drzwi, gdy wszystko będzie gotowe.

- Chcesz wnieść drugą Cryshal-Tirith, podczas gdy pierwsza jeszcze stoi? - zakwestionował pomysł Errtu. - To będzie zbyt wielki wysiłek dla reliktu!

- Cisza! - rozkazał Kessell, drżąc widocznie. - Idź i odpraw ceremonię! Pozwól, że ja się zatroszczę o kryształ!

Errtu wziął replikę kryształu i skłonił się nisko. Bez słowa wyszedł z komnaty. Rozumiał, że Kessell w głupi sposób demonstruje swą kontrolę nad artefaktem, kosztem właściwej powściągliwości i mądrej taktyki militarnej.

Errtu złożył tajemną propozycję, aby pozbyć się Kessella, i żeby to on został władcą, lecz Crenshinibon odmówił demonowi. Wolał wykazywanie, że Kessell żąda tego, aby łagodzić swe własne niebezpieczeństwo w stałej szamotaninie z potężnym demonem.

\* \* \* \* \*

Choć szedł wśród olbrzymów i trolli, dumna sylwetka króla barbarzyńców nie wydawała się mniejsza. Wkroczył wyzywająco przez żelazne drzwi czarnej wieży i przepchnął się przez wstrętne trolle z groźnym warknięciem. Nienawidził tego miejsca czarów i zdecydował się zignorować wezwanie, gdy samotny szczyt wieży ukazał się na horyzoncie, jak lodowy palec sterczący z płaskiej równiny. Jednak w końcu nie mógł oprzeć się wezwaniu władcy Cryshal-Tirith.

Heafstaag nienawidził maga. Według wszelkich miar nomadów Akar Kessell był słaby, używał sztuczek i wzywał demony, aby wykonać pracę mięśni. Heafstaag nienawidził go tym bardziej, że nie mógł się oprzeć mocy, którą władał mag.

Barbarzyński król odsunął zwieszające się sznury paciorków, oddzielające prywatną komnatę audiencyjną Akara Kessella na drugim piętrze wieży. Mag na wprost leżał na olbrzymiej, atlasowej poduszce pośrodku komnaty, jego długie, pomalowane paznokcie stukwały niecierpliwie w podłogę. Kilka nagich niewolnic, z umysłami złamanymi przez dominację kryształu, czekało na najłżejsze skinienie władcy reliktu. Złościł Heafstaaga widok kobiet, będących niewolnicami takiej słabowitej, żalosnej namiastki mężczyzny. Rozważył, nie po raz pierwszy zresztą, możliwość przeprowadzenia nagiego ataku, zatopienia swego wielkiego topora głęboko w czaszce maga. Lecz komnata wypełniona była strategicznie ulokowanymi zasłonami i filarami, i barbarzyńca wiedział - nawet, gdy nie wierzył w to, aby mag mógł oprzeć się jego wściekłości - że przyboczny demon Kessella nie jest zbyt daleko od swego pana.

- Jak to dobrze, że przyłączyłeś się do mnie, szlachetny Heafstaagu - powiedział Kessell w chłodny, rozbijający sposób. Errtu i Crenshinibon byli pod ręką. Czuł się naprawdę pewny, nawet w obecności szorstkiego króla



barbarzyńców. Pieścił bezwiednie jedną z niewolnic, okazując swą absolutną władzę. - W istocie powinienes przybyć szybciej. Większość mych sił już się zgromadziła, pierwsza grupa zwiadowców nawet już wyruszyła.

Pochylił się do przodu w stronę barbarzyńcy, aby podkreślić to, co powiedział.

- Jeśli nie znajdę w mych planach miejsca dla twoich ludzi - powiedział ze złośliwym parsknięciem, - to w ogóle nie będę ich potrzebował.

Heafstaag nie drgnął, ani nie zmienił wyrazu twarzy.

- Chodź, potężny królu - zanucił mag. - Usiądź i podziel się bogactwami mego stołu.

Dumny Heafstaag nie poruszył się.

- No dobrze - warknął Kessell. Zacisnął pięści i wypowiedział słowo rozkazu. - Komu winien jesteś wierność? - zapytał. Ciało Heafstaaga zeszywniało.

- Akarowi Kessellowi - odparł, mimo odczuwanego wstrętu.

- Powiedz mi jeszcze raz, kto włada plemionami tundry?

- One słuchają mnie - odparł Heafstaag, - a ja słucham Akara Kessella. Akar Kessell dowodzi plemionami tundry. Mag rozluźnił pięść i król barbarzyńców cofnął się nagle.

- Nie miałem wielkiej zabawy, postępując z tobą w ten sposób - powiedział Kessell, spiłowując jeden ze swych paznokci. - Nie zmuszaj mnie do tego ponownie. - Zza poduszki wyciągnął zwój i rzucił go na podłogę. - Siądź przede mną - polecił Heafstaagowi. - Powiedz mi jeszcze raz o swej porażce.

Heafstaag zajął miejsce na podłodze przed swym panem i rozwinął pergamin.

Była to mapa Dekapolis.

## Lawendowe oczy

Bruenor odzyskał już swój surowy wygląd, gdy wezwał Wulfgara następnego ranka. Jednak był głęboko dotknięty, choć udało mu się to ukryć, widząc Aegis-fang założony od niechcienia na ramię młodego barbarzyńcy, jakby zawsze był tam - i zawsze należał do niego.

Wulfgar także przybrał posępną minę. Przeminał już gniew, spowodowany tym, że będzie musiał służyć komu innemu, lecz gdy przyjrzał się swym emocjom, stwierdził, że jest naprawdę zasmucony faktem rozdzielenia z krasnoludem.

Catti-brie czekała na nich w końcowym przejściu, prowadzącym na świeże powietrze.

- Naprawdę jesteście najkwaśniejszą parą tego pięknego poranka - powiedziała, gdy się zbliżyli. - Ale nie martwcie się, słońce wywoła uśmiech na waszych twarzach.

- Wydajesz się być zadowolona z tego rozstania - odparł Wulfgar, trochę zmieszany, mimo że isierki w jego oczach, rozbłyśły na widok dziewczyny, zadawały kłam jego gniewowi. - Wiesz oczywiście, że dziś opuszczam miasto krasnoludów?

Catti-brie nonszalancko machnęła ręką.

- Wkrótce wrócisz - uśmiechnęła się. - Bądź zadowolony z tego, że idziesz! Rozważ lekcje, których się nauczysz wkrótce, jeśli nawet osiągniesz swoje cele.

Bruenor zwrócił się do barbarzyńcy. Wulfgar nigdy nie rozmawiał z nim o tym, co go czeka, gdy skończy się umowa, a krasnolud, choć miał zamiar przygotować Wulfgara tak dobrze, jak tylko mógł, nigdy uczciwie nie doszedł do okresu, w którym Wulfgar miał odejść.

Wulfgar nachmurzył się, pokazując Catti-brie bez wątpliwości, że ich

dyskusja, dotycząca niewypełnionej przysięgi, była sprawą prywatną. Będąc dyskretną, Catti-brie także nie chciała więcej o tym rozmawiać. Była zadowolona po prostu z tego, że podrażniła pewne emocje u Wulfgara. Ona poznała ogień, który płonął w dumnym młodzieńcu. Widziała to, ilekroć spojrzała na Bruenora, czy chciał to przyznać, czy nie. Zauważała to także ilekroć Wulfgar spoglądał na nią.

- Jestem Wulfgar, syn Beornegara - pochwalił się z dumą, prostując swe szerokie ramiona i wysuwając swą potężną szczękę. - Wyrosłem w Klanie Łosia, wśród najlepszych wojowników Doliny Lodowego Wichru! Nie wiem nic o tym nauczycielu, ale naprawdę trudno mu będzie nauczyć mnie czegoś nowego, co dotyczy walki!

Catti-brie wymieniła uśmiechy z Bruenorem, gdy ten mijał ją z Wulfgarem.

- Żegnaj Wulfgarze, synu Beornegara - zawołała za nimi. - Gdy spotkamy się następnym razem, zapewne odnajdę u ciebie znaki lekcji pokory!

Wulfgar obejrzał się i znów się nachmurzył, ale szeroki uśmiech Catti-brie nie zmniejszył się ani na jotę.

Obaj opuścili ciemność kopami wkrótce po nastaniu świtu, wędrując kamienistą doliną do miejsca, gdzie mieli spotkać drowa. Był bezchmurny, ciepły, letni dzień, błękit nieba bladł w porannej mgiełce. Wulfgar wyprostował się na całą wysokość. Jego lud żył na szerokich przestrzeniach otwartej tundry i Wulfgar doznał ulgi wychodząc z dusznego zamknięcia jaskini krasnoludów.

Drizzt Do'Urden był już na miejscu, czekając już na nich, gdy przybyli. Drow oparł się o zacieniony bok głazu, szukając schronienia przed słonecznym blaskiem. Kaptur swego płaszcza nasunął nisko na twarz, jako dalszą ochronę. Drizzt stwierdził, że niezależnie od tego, ile lat przebywałby wśród mieszkańców powierzchni, jego ciało nigdy w pełni nie przyzwyczaia się do światła słonecznego. Pozostawał bez ruchu, choć był w pełni świadom zbliżania się Bruenora i Wulfgara. Niech zrobią pierwszy ruch, pomyślał, chcąc ocenić

jak chłopiec zareaguje na nową sytuację.

Ciekaw tajemniczej postaci, która miała być jego nowym nauczycielem i panem, Wulfgar śmiało podszedł i stanął przed drowem. Drizzt patrzył z cienia swego kaptura jak się zbliża, zdumiony wdzięczną pracą potężnych, wężlastych mięśni mężczyzny. Drow pierwotnie zamierzał ustąpić na pewien czas skandalicznemu żądaniu Bruenora, a potem znaleźć jakąś wymówkę i pójść swoją drogą, jednak gdy zobaczył płynność długich kroków barbarzyńcy, łatwość poruszania się, niezwykłą u kogoś o takich rozmiarach, stwierdził, że jest coraz bardziej zainteresowany zadaniem kształcenia młodzieńca, o, wydawało by się, nieograniczonych możliwościach.

Drizzt stwierdził, że najbardziej bolesną częścią spotkania z tym człowiekiem, jak z każdym, którego spotykał, będzie pierwsza reakcja Wulfgara na jego widok. Chcąc mieć to już za sobą, ściągnął kaptur i spojrzał na barbarzyńcę. Oczy Wulfgara rozszerzyły się z przerażenia i wstrętu.

- Ciemny elf!-wykrzyknął z niedowierzaniem. - Czarnoksiężski pies! - Odwrócił się do Bruenora, jakby został zdradzony. - Z pewnością nie wymagasz tego ode mnie! Nie mam ani potrzeby, ani chęci nauki magicznych oszustw jego zdegenerowanej rasy!

- Nauczy cię tylko walki i niczego więcej - powiedział Bruenor. Krasnolud spodziewał się takiej reakcji. Nie martwił się tym jednak, w pełni świadom tego, podobnie jak Catti-brie, że Drizzt nauczy zbyt dumnego młodzieńca koniecznej pokory.

Wulfgar parsknął wyzywająco.

- Czego mogę nauczyć się o walce od słabowitego elfa? Mój lud rodzi się jako prawdziwi wojownicy! - spojrzał na Drizzta z otwartą pogardą. - A nie jako oszukańcze psy, jak jego ród!

Drizzt chłodno spojrzał na Bruenora, prosząc, żeby ten pozwolił mu na pierwszą lekcję. Krasnolud uśmiechnął się z powodu ignorancji barbarzyńcy i skinął głową, zgadzając się. W mgnieniu oka oba jatagany wyskoczyły ze swych

pochow i zagroziły barbarzyńcy. Wulfgar odruchowo podniósł swój młot do uderzenia. Jednak Drizzt był szybszy. Płazy jego broni uderzyły szybko, jeden po drugim, w policzki Wulfgara, powodując wystąpienie szerokich smużek krwi. Gdy barbarzyńca ruszył do odparowania ciosów, Drizzt wykręcił niebezpiecznym łukiem jeden z jataganów w dół, jego ostrze zanurkowało pod kolano Wulfgara. Wulfgarowi udało się usunąć nogę z jego drogi, ale ruch ten, jak się tego spodziewał Drizzt, wytrącił go z równowagi. Drow od niechcenia włożył jatagany do pochew, a jednocześnie jego stopa uderzyła w żołądek barbarzyńcy, co spowodowało, że ten rozciągnął się jak długi w pyłe; magiczny młot wyleciał mu z rąk.

- Teraz doszliście do porozumienia - oznajmił Bruenor, usiłując ukryć rozbawienie, żeby nie ranić ciągle kruchego „ego” Wulfgara. - Zostawiam cię. - Spojrzał pytająco na Drizzta, aby upewnić się, że drow jest zadowolony z sytuacji.

- Daj mi kilka tygodni - odparł Drizzt, mrugając okiem na widok uśmiechu krasnoluda.

Bruenor zwrócił się do Wulfgara, który wziął z powrotem Aegis-fang i klęcząc na jednym kolanie patrzył na elfa z tępyim zdumieniem.

- Dotrzymaj słowa, chłopcze - poinstruował go krasnolud po raz ostatni. - Albo pokroi cię na kawałki, wystarczająco małe dla gardła sępa.

\* \* \* \* \*

Po raz pierwszy od prawie pięciu lat Wulfgar wyjrzał poza granice Dekapolis, na otwarty przestwór Doliny Lodowego Wichru, która rozpościerała się przed nim szeroko. Wraz z drowem spędzili resztę dnia na wędrówce wzdłuż doliny i wokół wschodnich ostróg Kelvin's Cairn. Tuż ponad podstawą północnego zbocza góry była płytka jaskinia, w której mieszkał Drizzt.

Skąpo umeblowana kilkoma skórąmi i kilkoma garnkami jaskinia nie

oferowała żadnych luksusów. Wystarczała jednak w zupełności nie mającemu wielkich wymagań drowowi, zapewniając mu prywatność i izolację, które przedkładał nad urągania i groźby ludzi. Wulfgarowi jednak, którego lud rzadko zatrzymywał się w jakimś miejscu na dłużej niż jedną noc, sama jaskinia wydawała się luksusem.

Gdy nad tundrą zaczął zapadać zmrok, w kojącym cieniu dalszej części jaskini Drizzt obudził się z krótkiej drzemki. Wulfgar był zadowolony z tego, że drow zawierzył mu na tyle, aby spokojnie zasnąć w ciągu pierwszego dnia spędzonego razem. To, wraz z laniem, jakie mu Drizzt sprawił wcześniej, spowodowało, że Wulfgar zastanowił się nad zniewagą, jaką myślał, że doznał pierwotnie na widok ciemnego elfa.

- A więc, zaczniemy nasze lekcje tej nocy? - zapytał Drizzt.

- Ty jesteś panem - powiedział z goryczą Wulfgar. - Jestem tylko niewolnikiem.

- Nie bardziej niż ja - odparł Drizzt. Wulfgar spojrzał na niego z ciekawością.

- Obaj mamy zobowiązania wobec krasnoluda - wyjaśnił Drizzt. - Wiele razy zawdzięczam mu życie i dlatego zgodziłem się nauczyć cię mej sztuki walki. Ty jesteś związany przysięgą, jaką mu złożyłeś w zamian za swe życie. Tak więc jesteś zobowiązany uczyć się tego, czego będę cię uczył. Nie jestem niczym panem, ani nigdy nie chciałbym tego.

Wulfgar odwrócił się znów w stronę tundry. Nie wierzył w pełni Drizztowi, jednak nie mógł się domyśleć, jakimi naprawdę motywami kieruje się drow za fasadą przyjaźni.

- Spłaćmy nasz dług wobec Bruenora - powiedział Drizzt. Podzielał te emocje, które czuł Wulfgar, gdy patrzył na równiny swej ojczyzny po raz pierwszy od lat. - Ciesz się tą nocą, barbarzyńco. Przejdź się, jeśli chcesz i przypomnij sobie znowu uczucie wiatru na twarzy. Zaczniemy z zapadnięciem jutrzejszej nocy.

Wulfgar nie mógł zaprzeczyć, że z radością przyjął szacunek okazany mu przez drowa.

\* \* \* \* \*

Przez cały dzień Drizzt odpoczywał w chłodnym cieniu jaskini, podczas gdy Wulfgar aklimatyzował się do nowego miejsca i polował, aby mieli co zjeść na kolację.

W nocy walczyli.

Drizzt naciskał na młodego barbarzyńcę nieustannie, uderzając go płazem swych jataganów ilekroć tylko ten się odsłonił. Wymiana ciosów często stawała się niebezpieczna, gdyż Wulfgar był dumnym wojownikiem i był coraz bardziej rozzłoszczony i sfrustrowany przewagą drowa. To tylko działało bardziej na niekorzyść barbarzyńcy, gdyż w złości znikwały wszelkie pozory dyscypliny. Drizzt był zawsze na tyle szybki, aby to podkreślić serią uderzeń i skrętów, które w końcu pozostawiały Wulfgara rozciągniętego na ziemi. Trzeba jednak przyznać, że Drizzt nigdy nie szydził z barbarzyńcy, ani też nie próbował go poniżyć. Drow wykonywał swoje zadanie metodycznie, wiedząc, że pierwszą rzeczą, jaką należy wykonać, jest wyostrenie refleksu barbarzyńcy i nauczanie go zwracania uwagi na obronę.

Drizzt był naprawdę pod wrażeniem surowych zdolności Wulfgara. Niewiarygodny potencjał młodego wojownika oszałamiał go. Początkowo obawiał się, że uparta duma i odczuwana przez niego gorycz uczynią go niepodatnym na trening, lecz barbarzyńca sprostał wyzwaniu. Zdając sobie sprawę z korzyści, jakie mógł odnieść ćwicząc z kimś tak doświadczonym, jak Drizzt, Wulfgar uczył się pilnie. Jego duma, zamiast ograniczać go w wierze, że już wcześniej był doskonałym wojownikiem, i że nie potrzebuje już dalszych wskazówek, pchała go do chwytania każdej okazji, jaką mógł znaleźć, a która mogła mu pomóc w osiągnięciu jego ambitnych celów. Pod koniec pierwszego

tygodnia, w tych chwilach, gdy był w stanie kontrolować swój zmienny temperament, był zdolny do odparcia większości chytrych ataków drowa.

Drizzt niewiele odzywał się w ciągu tego pierwszego tygodnia, choć od czasu do czasu chwalił barbarzyńcę za dobre odparowanie ciosu czy wypad, lub ogólniej - za postępy, jakie poczynił Wulfgar w ciągu tak krótkiego czasu. Wulfgar stwierdził, że zaczyna z niecierpliwością oczekiwać tych uwag drowa, gdy wykonał jakiś szczególnie trudny manewr.

Respekt młodego barbarzyńcy wobec Drizzta stale wzrastał. Coś w drowie, żyjącym bez skargi w tym pustelnicznym odosobnieniu, dotykało poczucia honoru Wulfgara. Nie mógł się domyślić, dlaczego Drizzt wybrał takie życie, lecz był pewien, na podstawie tego co wcześniej zauważył u drowa, że ma to coś wspólnego z zasadami. W połowie drugiego tygodnia Wulfgar całkowicie kontrolował już Aegis-fang, wykręcając zręcznie jego rękojeść i głowicę przy blokowaniu dwóch furkoczących jataganów, odpowiadając uważnie wymierzonymi ciosami.

Drizzt zauważył, że zaszła subtelna zmiana, gdy barbarzyńca przestał reagować po fakcie na zręczne cięcia i pchnięcia jataganów i zaczął rozpoznawać swoje słabe punkty i oczekiwać następnego ataku.

Gdy był przekonany, że obrona Wulfgara uległa dostatecznemu wzmocnieniu, Drizzt rozpoczął lekcje atakowania. Drow wiedział, że jego styl atakowania nie będzie najefektywniejszym sposobem dla Wulfgara. Barbarzyńca mógł wykorzystać swą niezrównaną siłę bardziej efektywnie niż zwodnicze zmyłki i zwody. Lud Wulfgara był naturalnie agresywnymi wojownikami i atak przychodził im łatwiej, niż odparowywanie ciosów. Potężny barbarzyńca mógł powalić olbrzyma jednym, dobrze wymierzonym ciosem. Wszystkim, czego miał się jeszcze nauczyć była cierpliwość.

\* \* \* \* \*



Na początku pewnej ciemnej, bezksiężycowej nocy, gdy przygotowywał się do wieczornej lekcji, Wulfgar zauważył rozbłysk obozowego ogniska daleko na równinach. Przyglądał się jak zahipnotyzowany, gdy w polu widzenia pojawiło się nagle Mika innych, zastanawiając się, czy mogły to być ogniska jego klanu.

Drizzt podszedł cicho z tyłu, nie zauważony przez zaabsorbowanego barbarzyńcę. Bystre oczy drowa zauważyły poruszenie w odległym obozowisku na długo przedtem, zanim ogniska rozpały się na tyle, aby mógł je dojrzeć Wulfgar.

- Twój lud przeżył - powiedział, aby uspokoić młodzieńca. Wulfgar wzdrygnął się na to nagłe pojawienie się swego nauczyciela.

- Znasz ich? - zapytał.

Drizzt stanął obok niego i patrzył na tundrę.

- Ponieśli ciężkie straty w bitwie o Bryn Shander - powiedział. - A zima, która potem nadeszła, była ciężka dla wielu dzieci i kobiet, które nie miały mężczyzn, aby ci dla nich polowali. Uciekli na zachód, żeby znaleźć renifery, wiążąc się z innymi klanami dla wzmocnienia sił. Ludzie nadal noszą nazwy pierwotnych klanów, lecz, prawdę mówiąc, pozostały z nich tylko dwa: Klan Łosia i Klan Niedźwiedzia.

- Jak wiem, należysz do Klanu Łosia - kontynuował Drizzt, zobaczywszy że Wulfgar skinął głową. - Twój lud postąpił dobrze. Dominuje teraz na równinach, ale upłynie jeszcze wiele lat, zanim ludy tundry odzyskają siłę, jaką miały przed bitwą, a młodzi wojownicy dojrzeją do lat męskich.

Wulfgar odczuł ulgę. Obawiał się, że Bitwa o Bryn Shander zdziesiątkowała jego lud do tego stopnia, że już nigdy nie będzie mógł się podnieść. Tundra była dwa razy bardziej przykra w czasie mroźnej zimy i Wulfgar często rozważał możliwość, że nagła strata tak wielu wojowników - niektóre z klanów utraciły prawie wszystkich swoich mężczyzn - skaze pozostałych ludzi na powolną śmierć.

- Wiele wiesz o moim ludzie - zauważył Wulfgar.

- Spędziłem wiele dni przyglądając się im - wyjaśnił Drizzt, zastanawiając się, jaki jest tok myśli barbarzyńcy - Ucząc się ich sposobów i sztuczek przeżycia w tak niegościnnym kraju.

Wulfgar roześmiał się cicho i potrząsnął głową, będąc pod wrażeniem szczerego uznania, jakie drow okazywał gdy mówił o mieszkańcach Doliny Lodowego Wichru. Znał drowa od niecałych dwóch tygodni, lecz zrozumiał charakter Drizzta na tyle, aby wiedzieć, że wnioski z jego następnej obserwacji były słuszne.

- Znasz Heafstaaga? - zapytał barbarzyńca po kilku chwilach ciszy. - Był królem mego szczepu, człowiekiem wielu blizn i wielkiej sławy.

Drizzt doskonale pamiętał jednookiego barbarzyńcę. Wspomnienie jego imienia wywoływało ból w ramieniu drowa, w które został zraniony przez ciężki topór olbrzyma.

- Żyje - odparł Drizzt, ledwie ukrywając wzgardę. - Teraz Heafstaag dowodzi całą północą. Nie ma nikogo, kto by mu się przeciwstawił.

- Jest potężnym królem - powiedział Wulfgar, nie zwracając zupełnie uwagi na jad w głosie drowa.

- Jest dzikim wojownikiem - poprawił Drizzt. Jego lawendowe oczy wbite były w Wulfgara, zatrzymując barbarzyńcę w zaskoczeniu nagłym wybuchem gniewu. Wulfgar dostrzegł niewiarygodną moc charakteru w tych fioletowych sadzawkach, wewnętrzną siłę, której czystej jakości mógłby pozazdrościć najszlachetniejszy z królów.

- Wyrosłeś w cieniu krasnoluda na mężczyznę o bezsprzecznym charakterze - powiedział Drizzt. - Nie nauczyłeś się niczego?

Wulfgar stwierdził, że nie może znaleźć słów, aby mu na to odpowiedzieć.

Drizzt zdecydował, że nadszedł czas, aby obnażyć zasady barbarzyńcy i osądzić mądrość i wartość nauki młodzieńca. - Królem jest człowiek o silnym

charakterze i zdrowym osądzie, który świeci swym własnym przykładem i naprawdę troszczy się o cierpienia swego ludu - pouczył go. - Nie zaś brutal, który włada po prostu dlatego, że jest najsilniejszy. Myślę, że zrozumiesz tę różnicę.

Drizzt zauważył zakłopotanie na twarzy Wulfgara i wiedział, że lata spędzone w jaskiniach krasnoludów wstrząsnęły zasadami, w jakich wychowany był barbarzyńca. Miał nadzieję, że wiara Bruenora w sumienie Wulfgara i w jego zasady okaże się trafna, gdyż on także, podobnie jak przed laty Bruenor, rozpoznał obietnicę w inteligentnym młodzieńcu i stwierdził, że troszczy się o przyszłość Wulfgara. Odwrócił się nagle i odszedł, pozostawiając barbarzyńcę samemu sobie, by mógł odnaleźć odpowiedzi na swe pytania.

- A lekcja? - zawołał za nim Wulfgar, ciągle zmieszany i zaskoczony.

- Już miałeś swoją lekcję tej nocy - odparł Drizzt, nie odwracając się, ani nie zwalniając. - Może to jest najważniejsze z tego wszystkiego, czego cię uczyłem. - Drow zniknął w czerni nocy, lecz jaskrawy obraz lawendowych oczu pozostał odbity wyraźnie w umyśle Wulfgara.

Barbarzyńca odwrócił się ku odległemu ognisku.

I zastanawiał się.

## Na skrzydłach losu

Weszli pod przykryciem potężnego frontu burzowego, który uderzył na Dekapolis z otwartego wschodu. Jak na ironię posuwali się tą samą drogą, wzdłuż zbocza Kelvin's Cairn, którą Drizzt i Wulfgar szli dwa tygodnie wcześniej. Ta grupa verbeegów kierowała się jednak na południe, w stronę osad, nie zaś na północ - w stronę otwartej tundry. Chociaż najmniejsi z olbrzymów, jednak wysocy i szczupli przedstawiali sobą straszliwą siłę.

Mroźny olbrzym prowadził wysunięte rozpoznanie olbrzymiej armii Akara Kessella. Nie do usłyszenia wśród wyjących uderzeń wiatru, posuwali się z całą szybkością, na jaką było ich stać, do ukrytego leża, które zostało odkryte przez zwiadowców orków w kamienistej ostrodze na południowym zboczu góry. Było to zaledwie dwadzieścia potworów, lecz każdy z nich niósł olbrzymi ładunek broni i zaopatrzenia. Przywódca z całą szybkością parł ku ich przeznaczeniu. Nazywał się Biggrin, był przebiegłym i niewiarygodnie silnym olbrzymem, którego górna warga została wydarta przez szczęki ogromnego wilka, pozostawiając groteskową karykaturę uśmiechu, odcisniętą na zawsze na jego twarzy. To zniekształcenie, wraz z postawą olbrzyma, wzbudzało respekt i strach w ich normalnie nie mających przywódców oddziałach. Akar Kessell osobiście wyznaczył Biggrina na dowódcę swych zwiadowców, choć na tak delikatną misję radzono mu wysłanie mniej widocznego oddziału, na przykład ludzi Heafstaaga. Lecz Kessell miał wielkie poważanie dla Biggrina i był pod wrażeniem ogromnej ilości zaopatrzenia, jaką mogła zabrać mała grupka verbeegów.

Oddział rozłożył się w swych nowych kwaterach przed północą i natychmiast przystąpił do budowy sypialni, magazynów i małej kuchni. Potem czekali w milczeniu, gotowi uderzyć pierwszym śmiertelnym ciosem w pełnym chwały ataku Akara Kessella na Dekapolis.

Posłaniec ork przybywał co kilka dni, aby sprawdzić oddział i dostarczyć najnowsze instrukcje od maga, informując Biggrina o postępach następnego oddziału zaopatrzeniowego, który miał przybyć według planu. Wszystko przebiegało według planu Kessella, lecz Biggrin zauważył z niepokojem, że wielu z jego wojowników coraz bardziej niecierpliwi się i niepokoi z każdym przybyciem nowego posłańca, mając nadzieję, że nadszedł już czas na wyruszenie do bitwy. Jednak instrukcje były zawsze takie same: pozostać w ukryciu i czekać.

W ciągu niecałych dwóch tygodni, w napiętej atmosferze dusznej jaskini, przyjaźń między olbrzymami uległa rozpadowi. Verbeegi były stworzeniami działania, a nie rozmyślań, zaś nuda prowadziła ich nieuchronnie do frustracji. Sprzeczki stały się normą, prowadząc często do zażartych walk. Biggrin nigdy się nie oddalał i imponującemu mroźnemu olbrzymowi udawało się zazwyczaj przerwać bójkę, zanim ktoś z oddziału został poważnie zraniony. Olbrzym wiedział bez żadnych wątpliwości, że dłużej już nie utrzyma pod kontrolą żadnego walki oddziału.

Kąty posłaniec wślizgnął się do jaskini w szczególnie gorącą i niespokojną noc. Gdy tylko nieszczęsny ork wszedł do wspólnego pomieszczenia, otoczony został przez dwudziestu narzekających verbeegów.

- Jakie nowiny? - zapytał z niecierpliwością jeden z nich. Sądząc że Akar Kessell jest wystarczającą ochroną, ork spojrzał na olbrzyma wyzywająco.

- Służ swemu panu, żołnierzu - rozkazał. Nagle olbrzymia ręka chwyciła orka za fałd skóry na karku i potrząsnęła nim energicznie.

- Zadano ci pytanie, ścierwo - powiedział drugi olbrzym. - Jakie nowiny? Ork, wytracony z równowagi, odbił groźbę olbrzyma.

- Mag obedrze was ze skóry, zanim się obejrzycie!

- Słyszałem wystarczająco - mruknął pierwszy olbrzym, sięgając ogromną ręką do szyi orka. Podniósł stworzenie z ziemi używając tylko jednego potężnego ramienia. Ork żałośnie wił się i rzucał, ale verbeeg nie zwracał na to

uwagi.

- Hej, skreć mu ten brudny kark! - zawołał któryś.

- Wyrwij mu oczy i wrzuć go do jakiejś ciemnej dziury! - podpowiedział inny.

Biggrin wszedł do pomieszczenia, szybko przedarł się przez szeregi, aby odkryć przyczynę poruszenia. Olbrzym nie był zdziwiony tym, że znalazł verbeega męczącego orka. Prawdę mówiąc, dowódca olbrzymów był rozbawiony tym widowiskiem, lecz rozumiał niebezpieczeństwo rozwścieczenia chwiejnego w swych postanowieniach Akara Kessella. Widział niejednego niezdyscyplinowanego, skazanego przez maga na powolną śmierć za непослушенство, lub po prostu dla zaspokojenia zboczonej żądz, czerpania przyjemności z okrucieństwa.

- Zostaw to żalosne stworzenie - rozkazał chłodno Biggrin. Wśród mroźnych olbrzymów rozległy się groźne pomruki.

- Walnij go w głowę! - krzyknął jeden.

- Odgryź mu nos! - wrzasnął inny.

Twarz orka wyglądała teraz jak nadęta - z braku powietrza; nie szamotał się już tak mocno. Trzymający go verbeeg patrzył na Biggrina wściekle jeszcze przez kilka chwil, a potem rzucił swą bezsilną ofiarę do obutych nóg mroźnego olbrzyma.

- To weź go sobie - warknął do Biggrina. - Ale jeśli jeszcze raz odważy mi się odszczeknąć, zjem go na surowo!

- Już dość mam tej dziury - skarżył się jakiś olbrzym z tym. - Całej tej doliny śmierdzących krasnoludów! - Pomruki rozległy się znowu, tym razem z większym nasileniem. Biggrin rozejrzał się i badał narastający gniew, ogarniający członków oddziału, grożący ogarnięciem, nie dającą się opanować furją całe legowisko.

- Jutrzejszej nocy zaczniemy wychodzić, aby rozejrzeć się, co się dzieje wokół nas - zaproponował w odpowiedzi Biggrin. Był to niebezpieczny ruch,

olbrzym zdawał sobie z tego sprawę, lecz alternatywa była z pewnością katastrofalna. - Tylko po trzech na raz i nikt nie może się o tym dowiedzieć!

Ork w jakimś stopniu doszedł do siebie i usłyszał propozycję Biggrina. Chciał zaprotestować, lecz dowódca olbrzymów uciszył go niezwłocznie.

- Stul pysk, ty psie - rozkazał patrząc na verbeega, który groził posłańcowi, uśmiechając się złośliwie. - Albo pozwolę memu przyjacielowi jeść.

Olbrzymy zawyły z radości i zaczęły się wzajemnie klepać po ramionach. Biggrin dał im obietnicę działania, jednak dowódca olbrzymów wątpił, aby jego decyzja była daleka od rozwiania się, z powodu pełnego żądry entuzjazmu żołnierzy. Wśród ogłuszających gwizdów aprobaty rozległy się okrzyki podające przepisy, na jakie sposoby verbeegi zamierzały przyrządzić krasnoludy: „Krasnolud nadziewany jabłkami” i „Brodaty, polany tłuszczem i upieczony”, aby wymienić tylko dwa z nich.

Biggrin obawiał się tego, co może się stać, jeśli któryś z verbeegów natknie się na kogoś z małych ludzi.

\* \* \* \* \*

Biggrin pozwolił verbeegom wychodzić z legowiska w grupach po trzech i to tylko nocą. Dowódca olbrzymów sądził, że niepodobna jest, żeby któryś z krasnoludów zapuścił się tak daleko na północ doliny, lecz wiedział, że podjął ogromne ryzyko. Westchnienie ulgi wyrwało się z ust olbrzyma, gdy patrol wrócił bez incydentu. Po prostu sama możliwość opuszczenia tłocznej jaskini podniosła morale verbeegów dziesięciokrotnie. Napięcie w legowisku rzeczywiście zelżało, gdy oddział odzyskał zapal do nadchodzącej wojny. Wysoko ze zbocza Kelvin's Cairn często widzieli światła Caer-Konig i Caer-Dineval, Termalaine po drugiej stronie szlaku na zachód, a nawet Bryn Shander - daleko na południu. Widok miast pozwalał im fantazjować na temat przyszłego

zwycięstwa, a myśl o tym była wystarczająca, żeby podtrzymać ich w długim czekaniu.

Upłynął następny tydzień. Wydawało się, że wszystko idzie dobrze. Widząc, że danie niewielkiej dozy wolności swemu oddziałowi nie przyniosło szkód, Biggrin stopniowo zaczął się odprężyć po podjęciu tak ryzykownej decyzji. Lecz pewnego dnia dwa krasnoludy, poinformowane przez Bruenora, że w cieniu Kelvin's Cairn kryje się jakiś szczególnie piękny kamień, zrobiły wycieczkę na północny kraniec doliny, aby zbadać jego potencjalną wartość jako kopaliny. Przybyły na południowe zbocze kamienistej góry któregoś późnego popołudnia i o zmroku rozbiły obozowisko na płaskiej skale, obok wartko płynącego strumienia. To była ich dolina i nie miały tu żadnych kłopotów od kilku lat. Podjęły jednak kilka środków ostrożności.

Zdarzyło się jednak, że pierwszy patrol verbeegów, który opuścił legowisko tej nocy, zobaczył płomień ogniska i usłyszał mowę znienawidzonych krasnoludów.

\* \* \* \* \*

Po drugiej stronie góry, Drizzt Do'Urden otworzył oczy po całodziennej drzemce. Wynurzywszy się z jaskini w gęstniejący mrok, spotkał Wulfgara na zwykłym miejscu, siedzącego w zamyśleniu na wysokim kamieniu i patrzącego na równiny.

- Tęsknisz za domem? - zapytał retorycznie. Wulfgar wzruszył swymi potężnymi ramionami i odpowiedział zamyślony.

- Może - barbarzyńca zadał sobie wiele pytań, dotyczących swego ludu i jego sposobu życia, odkąd nauczył się dążyć respektem Drizzta. Drow był dla niego zagadką, zbijającą z tropu mieszanką śmiałego wojownika i absolutnej samokontroli. Drizzt wydawał się ważyć każdy ruch, jaki wykonywał w czasie wielkich przygód - i to pod kontrolą żelaznego morale.



Wulfgar popatrzył pytająco na drowa.

- Dlaczego tu jesteś? - zapytał nagle.

Teraz Drizzt patrzył z refleksją na otwarte równiny przed sobą. Pierwsze gwiazdy wieczoru rozbliły na niebie, ich odbicia migotały wyraźnie w ciemnych sadzawkach oczu elfa. Jednak Drizzt nie widział gwiazd; jego umysł wędrował przez dawno minione obrazy ciemnego miasta drowów w niezmiernych kompleksach jaskiń głęboko pod ziemią.

- Pamiętam - powiedział Drizzt, gdyż straszliwe wspomnienia były często żywe, - pierwszy raz, gdy zobaczyłem ten świat na powierzchni. Wtedy byłem dość młodym elfem, członkiem dużej grupy rabusiów. Wyślizgnęliśmy się z tajemnej jaskini i napadliśmy na małą wioskę elfów. - Drow wzdrygnął się na wspomnienia, które ponownie ożyły w jego umyśle. - Moi towarzysze zabili wszystkich członków leśnego klanu elfów. Wszystkie kobiety. Wszystkie dzieci.

Wulfgar słuchał z coraz większym przerażeniem. Najazd, który opisywał Drizzt, mógł być równie dobrze opisem któregoś z najazdów okrutnego Klanu Łosia.

- Mój lud zabija - mówił Drizzt. - Zabija bez litości. - Popatrzył na Wulfgara, aby upewnić się, że barbarzyńca go słucha.

- Zabija beznamiętnie.

Przerwał na chwilę, żeby pozwolić barbarzyńcy wchłonąć całą wagę jego słów. Prosty, lecz dokładny opis zimnych morderców zmieszał Wulfgara. Wyrósł wśród namiętnych wojowników, wojowników, których właściwym celem życia była pogoń za chwałą wojenną - walka na chwałę Temposa. Młody barbarzyńca nie mógł po prostu zrozumieć tego bezdusznego okrucieństwa. Subtelna różnica, Wulfgar musiał to przyznać. Drowy czy barbarzyńcy, a rezultaty najazdów były takie same.

- Demoniczna bogini, której służą, nie pozostawia miejsca dla innych ras - wyjaśnił Drizzt. - Szczególnie dla innych ras elfów.

- Ale nigdy nie zostaniesz zaakceptowany na tym świecie - powiedział

Wulfgar. - Z pewnością musisz wiedzieć, że ludzie będą się ciebie wystrzegać.

Drizzt pokiwał głową.

- Większość, tak - zgodził się. - Jest jednak kilku, których mogę nazwać przyjaciółmi, więc jestem zadowolony. Widzisz barbarzyńco, mam wśród nich poważanie, bez winy, bez wstydu. - Wstał i patrzył w ciemność. - Chodź - powiedział. - Walczmy tej nocy dobrze, gdyż jestem zadowolony z postępów jakie poczyniłeś i ta część twoich lekcji zbliża się ku końcowi.

Wulfgar siedział chwilę dłużej, pogrążony w myślach. Drow żył twardą i materialnie pustą egzystencją, jednak był bogatszy od niejednego człowieka, jakiego Wulfgar znał. Drizzt trzymał się swych zasad wbrew wszelkim okolicznością, opuściwszy znajomy świat swego ludu, wybierając pozostanie w świecie, w którym nigdy nie zostanie zaakceptowany, ani doceniony.

Spojrzał na odchodzącego elfa, teraz zaledwie cień w zapadającej ciemności.

- Może my obaj nie różnimy się tak bardzo - mruknął pod nosem.

\* \* \* \* \*

- Szpiegdy! - szepnął jeden z verbeegów.

- Głupi jak na szpiegów, skoro palą ogień - powiedział inny.

- Zgniećmy ich! - powiedział pierwszy, ruszając w stronę pomarańczowego światła.

- Dowódca powiedział: nie! - przypomniał im trzeci. - Jesteśmy tu, aby przyglądać się, a nie po to, żeby zgnieść!

Ruszyli kamienistą ścieżką w kierunku małego obozowiska krasnoludów, tak ostrożnie, jak tylko mogli, co spowodowało, że byli cisi, jak toczący się głaz.

Oba krasnoludy były doskonale świadome tego, że ktoś, mb coś się do nich zbliża. Wyciągnęły dla ostrożności broń, lecz sądziły, że to Wulfgar i Drizzt, lub jacyś rybacy z Caer-Konig zobaczyli światło ich ogniska i idą, aby

zjeść z nimi kolację.

Gdy w dole ukazał się obóz, verbeeg zobaczył krasnoludy stojące pewnie, z bronią w rękach.

- Zobaczyli nas! - powiedział jeden z olbrzymów, nurkując w ciemność.

- Zamknij się - rozkazał drugi.

Trzeci olbrzym, wiedząc równie dobrze jak drugi, że krasnoludy nie mogą jeszcze wiedzieć kim są, chwycił drugiego za ramię i mruknął złośliwie.

- Jeśli nas zobaczyli - stwierdził, - nie mamy innego wyboru, jak tylko ich zgnieść!

Drugi olbrzym roześmiał się cicho, poprawił maczugę na ramieniu i ruszył w stronę obozowiska.

Krasnoludy były całkowicie zaskoczone, gdy o kilka jardów od ich obozowiska, objając się o głazy, zbliżyły się do nich verbeegi. Ale przyparty do muru krasnolud będzie walczył do końca, jak nikt inny na świecie, a ci dwaj byli z klanu z Mithril Hall, który toczył wojny w bezlitosnej tundrze przez całe swe życie. Ta walka nie będzie taka łatwa, jak się spodziewały verbeegi.

Pierwszy krasnolud doskoczył ciężko do prowadzącego verbeega i uderzył swym młotem w stopę monstrum. Olbrzym instynktownie podniósł zranioną nogę i podskakiwał na jednej nodze, a doświadczony wojownik - krasnolud, natychmiast zranił go, uderzając młotem w kolano. Drugi krasnolud zareagował równie szybko, wałąc precyzyjnie swym młotem - trafił drogiego olbrzyma w oko, zwałając stwora na skałę. Jednak trzeci verbeeg, najszybszy z nich trzech, podniósł kamień zanim zaatakował i odbił uderzenie krasnoluda ze straszliwą siłą. Kamień trafił nieszczęsnego krasnoluda w skroń, łamiąc mu kark. Głowa zachwiała mu się bezwładnie i upadł martwy na ziemię.

Pierwszy krasnolud szybko skończyłby z olbrzymem, którego powalił, lecz zaatakował go ostatni z potworów. Obaj walczący atakowali i odpierali ataki, krasnolud zyskał nawet pewną przewagę. Przewagę, która trwała tylko do chwili, gdy olbrzym uderzony w oko rzuconym młotem doszedł do siebie na

tyle, że mógł skoczyć na krasnoluda. Oba verbeegi zasypały go gradem ciężkich uderzeń. Udawało mu się przez krótki czas unikać ich, lecz nagle jeden z ciosów wylądował na jego ramieniu i powalił go na plecy. Przez chwilę walczył jeszcze o złapanie oddechu, gdyż był twardy jak kamień, na którym wylądował, lecz ciężki but nastąpił na niego i przycisnął go do skały.

- Zgnieć gol - prosił ranny olbrzym, którego krasnolud powalił. - Potem ich ugotujemy!

- Nie zrobimy tego! - mruknął olbrzym nad krasnoludem. Zaczął miażdżyć krasnoluda swym ciężkim butem, wyciskając stopniowo życie z nieszczęsnej ofiary.

- Biggrin nas ugotuje, jeśli dowie się co się stało!

Dwaj pozostali autentycznie zaczęli się bać, gdy przypomnieli sobie gniew ich brutalnego przywódcy. Spojrzeli bezsilnie na swego bardziej roztargniętego towarzysza w poszukiwaniu rozwiązania.

- Wrzucimy ich i ich śmierdzące rzeczy do jakiejś ciemnej dziury i nie będziemy więcej o tym mówić!

\* \* \* \* \*

Wiele mil stąd na zachód, w swojej samotnej wieży, Akar Kessell cierpliwie czekał. Jesienią ostatnia - i największa - karawana kupiecka powinna przybyć z Luskanu do Dekapolis, obładowana bogactwami i zaopatrzeniem na długą zimę. Jego potężna armia będzie wtedy już zgromadzona i wymaszeruje w chwale, aby zniszczyć żalosnych rybaków. Myśli o owocach łatwego zwycięstwa spowodowały u maga dreszcze rozkoszy.

Nie wiedział, że zadano już pierwsze ciosy w tej wojnie.

## Płytkie groby

Gdy Wulfgar obudził się tuż przed południem, odpocząwszy po długiej, nocnej pracy, był zaskoczony widząc Drizzta już na nogach, pracowicie przygotowującego plecak do długiej wędrówki.

- Dziś zaczniemy lekcje innego typu - Drizzt wyjaśnił barbarzyńcy. - Wyruszymy gdy tylko coś zjesz.

- Dokąd?

- Najpierw do kopami krasnoludów - odparł Drizzt. - Bruenor chce nas zobaczyć, aby samemu przekonać się czy robisz jakieś postępy. - Uśmiechnął się do olbrzyma. - Nie powinien być zawiedziony!

Wulfgar również się uśmiechnął, pewien, że jego nowo nabyta zręczność we władaniu młotem zrobi wrażenie nawet na gderliwym krasnoludzie.

- A potem?

- Do Termalaine, na brzegu Maer Dualdon. Mam tam przyjaciela. Jednego z niewielu - dodał pośpiesznie z mrugnięciem, wywołując ponownie uśmiech u Wulfgara. - Człowieka nazwiskiem Agorwal. Chcę, abyś się spotkał z ludźmi z Dekapolis, abyś mógł ich lepiej ocenić.

- Jak ich mogę ocenić? - zapytał ze złością Wulfgar. Ciemne i mądre oczy drowa wbiły się w niego. Wulfgar doskonale wiedział, o czym myśli Drizzt. Ciemny elf usiłował spersonalizować ludzi, których barbarzyńcy uważali za wrogów, pokazać Wulfgarowi codzienne życie mężczyzn, kobiet i dzieci, które mogły być ofiarami jego ciężkiego kija, gdyby walka na zboczach przybrała inny obrót. Nieustraszony w każdej bitwie, Wulfgar naprawdę bał się spojrzeć tym ludziom w oczy. Już wcześniej młody barbarzyńca zaczął kwestionować wartości swego walecznego ludu; niewinne twarze, jakie widywał w wiosce, noszące ślady oparzeń, przyczyniały się tylko do całkowitej destrukcji jego świata.

Obaj wyruszyli wkrótce potem, wracając swymi śladami wokół wschodnich ostróg Kelvin's Cairn. Ze wschodu wiał wiatr, niosąc chmury pyłu, bijąc w nich drobnymi ziarenkami piasku, gdy przekraczali odsłonięte zbocze góry. Mimo że jaśniejące słońce było szczególnie dokuczliwe dla Drizzta, ten jednak utrzymywał szybki krok i nie zatrzymywał się na odpoczynek. Późnym popołudniem, gdy w końcu okrążyli południową ostrogę, byli już porządnie wyczerpani, lecz dobrej myśli.

- W zaciszu kopalń zapomniałem już, jak okrutny potrafi być wiatr w tundrze! - roześmiał się Wulfgar.

- Będziemy mieć osłonę poniżej krawędzi doliny - powiedział Drizzt. Poklepał pusty bukłak u swego boku. - Chodź, znam miejsce, gdzie będziemy mogli go ponownie napełnić, zanim wyruszymy dalej.

Poprowadził Wulfgara na zachód, poniżej południowego stoku góry. Drow znalazł lodowaty strumień niedaleko stąd, jego wody zasilane były topniejącym śniegiem na szczycie Kelvin's Cairn. Strumyk śpiewał wesoło, tańcząc po kamieniach. W pobliżu śpiewały i krakały ptaki, widząc ich zbliżanie się przemknął jakiś ryś. Wszystko wyglądało tak, jak powinno, lecz w chwili, gdy przybyli na dużą, płaską skałę, używaną zwykle przez wędrowców jako miejsce na obozowisko, Drizzt poczuł, że coś straszliwie jest nie tak. Wchodząc ostrożnie szukał namacalnych znaków, które potwierdziłyby jego przybierające na sile podejrzenia. Wulfgar jednak spokojnie wyciągnął się na kamieniu na brzuchu i pośpiesznie zanurzył swą pokrytą potem i pyłem twarz w zimnej wodzie. Gdy wyciągnął ją znowu, do jego oczu wrócił blask, jakby lodowata woda wróciła mu żywotność. Nagle barbarzyńca zauważył czerwone plamy na kamieniu i podążył tym krwawym śladem, trafiając na owłosiony kawałek skóry, który przywarł na ostrym końcu kamienia, tuż nad strumykiem.

Zręczni tropiciele śladów, zwiadowca i barbarzyńca nie mieli trudności z ustaleniem, że niedawno miała tutaj miejsce walka. Rozpoznali szorstkie włosy na kawałku skóry, jako część brody, co oczywiście sprawiło, że pomyśleli o

krasnoludach. W pobliżu znaleźli trzy gigantyczne odciski stóp. Idąc za linią śladów, prowadzących na niedługim odcinku na południe do piaszczystego kawałka gruntu, znaleźli wkrótce płytkie groby.

- To nie Bruenor - powiedział ponuro Drizzt, badając dwa ciała. - Młodsze krasnoludy: Bundo, syn Fellhammera i Dourgas, syn Argo Grimblade'a, jak sądzę.

- Powinniśmy pośpieszyć do kopami - powiedział Wulfgar.

- Wkrótce - odparł drow. - Musimy się dowiedzieć, co się tutaj stało, a ta noc może być na to jedyną naszą szansą. Czy te olbrzymy były po prostu przechodzącymi tędy łajdakami, czy mają gdzieś na tym terenie legowisko? Czy jest tu więcej tych śmierdzących bestii?

- Bruenor powinien to powiedzieć - przekonywał Wulfgar.

- I zrobi to - rzekł Drizzt. - Jednak jeśli są nadal w pobliżu, a sądzę, że są, gdyż zabrało im trochę czasu pochowanie swych ofiar, mogą wrócić gdy zapadnie noc. - Skierował wzrok Wulfgara na zachód, gdzie niebo zaczynało już przybierać różowawy kolor wieczoru. - Jesteś gotowy do walki, barbarzyńco?

Ze zdecydowanym chrząknięciem Wulfgar zdjął Aegis-fang z ramienia i uderzył adamantytową rękojeścią o dłoń.

- Powinniśmy zobaczyć, kto tu będzie polował tej nocy.

Przeszli za skalistym wzgórkim na południe od płaskiego kamienia i czekali aż słońce zniknie pod linią horyzontu i ciemne cienie pogłębią się w wieczór.

Nie czekali długo, gdy te same verbeegi, które zabiły krasnoludy, wyszły znowu z legowiska w poszukiwaniu nowych ofiar. Wkrótce patrol pokonał stok góry i przyszedł na płaską skałę obok strumienia.

Wulfgar natychmiast ruszył do ataku, lecz Drizzt zatrzymał go. Drow także chciał zabić te olbrzymy, lecz czekał by przekonać się czy dowie się czegoś na temat tego, dlaczego były tu uprzednio.

- Do licha - mruknął jeden z olbrzymów. - Nie ma żadnych krasnoludów.

- Nie mamy szczęścia - jęknął drugi. - I po raz ostatni wyszliśmy na zewnątrz. - Towarzysze stwora popatrzyli na niego z zaciekawieniem.

- Jutro nadejdą dalsze grupy - Wyjaśnił verbeeg. - Dwa razy więcej niż nas, śmierdzące ogry i orki, a dowódca nie pozwoli nam wyjść, dopóki wszystko się znów nie uspokoi.

- Będzie ciasniej w tej śmierdzącej dziurze - narzekał jeden z pozostałych.

- Ruszajmy więc - powiedział trzeci. - Tu nie ma na co zapolować, a nie mamy nocy do stracenia.

Dwaj ukryci za urwiskiem poszukiwacze przygód odruchowo napięli mięśnie, gdy olbrzymy powiedziały o odejściu.

- Jeśli uda nam się dotrzeć do tamtej skały - stwierdził Wulfgar, nieświadomie wskazując na ten sam głąz, który został użyty przez olbrzymy do zasadzki poprzedniej nocy, - będziemy ich mieli, zanim zorientują się, że tu jesteśmy! - Odwrócił się do Drizzta, lecz cofnął się natychmiast, gdy zobaczył drowa. Lawendowe oczy płonęły takim ogniem, jakiego Wulfgar nigdy przedtem nie widział.

- Jest ich tylko trzech - powiedział Drizzt, jego głos drżał na kruchej krawędzi chłodu, która groziła w każdej chwili eksplozją. - Nie potrzebujemy dla nich zasadzki.

Wulfgar nie wiedział, jak przyjąć tę niespodziewaną zmianę zaszłą w wyglądzie ciemnego elfa.

- Uczyłeś mnie doszukiwać się każdej przewagi - powiedział ostrożnie.

- W walce, tak - odparł Drizzt. - To zaś jest zemsta. Niech olbrzymy nas zobaczą, niech się przestraszą zbliżającego się przeznaczenia! - W jego szczupłych rękach pojawiły się nagle jatagany. Gdy szedł wzdłuż urwiska, jego pewne kroki zawierały pewną obietnicę śmierci.

Jeden z olbrzymów krzyknął zaskoczony i wszyscy zamarli na swych miejscach, widząc wychodzącego przed nich drowa. Przestraszeni i zbici z tropu utrzymali Unię obronną na płaskiej skale. Verbeegi słyszały legendy o drowach,



nawet niektóre z ciemnych elfów dołączyły do armii maga wraz z olbrzymami, lecz nagłe ukazanie się Drizzta zaskoczyło ich całkowicie.

Drizzt cieszył się ich nerwowym drżeniem.

- Kim jesteś? - zapytał ostrożnie jeden z olbrzymów.

- Przyjacielem krasnoludów - odparł Drizzt ze złowieszczym uśmiechem.

Wulfgar wyskoczył obok niego, gdy największy z olbrzymów zaatakował bez wahania. Lecz Drizzt zatrzymał go chłodno. Wycelował jeden ze swych jataganów w zbliżającego się olbrzyma i stwierdził ze śmiertelnym spokojem. - Jesteś martwy. - W tej samej chwili verbeeg otoczony został purpurowymi płomieniami. Wrzasnął ze strachu i cofnął się o krok, lecz Drizzt nadal szedł w jego stronę.

Przemożny impuls, aby rzucić bojowym młotem, wstrząsnął Wulfgarem, jakby Aegis-fang okazał własną wolę. Broń świsnęła w powietrzu i uderzyła w olbrzyma stojącego pośrodku, zwalając jego strzaskane ciało do wezbranego strumienia.

Wulfgar był naprawdę zdumiony potęgą i śmiertelnością rzutu, lecz martwił się, w jaki sposób będzie mógł efektywnie walczyć z trzecim olbrzymem małym sztyletem, jedyną bronią jaka mu pozostała. Olbrzym domyślił się swej przewagi i zaatakował dziko. Wulfgar sięgnął po sztylet. Zamiast niego znalazł jednak Aegis-fang, który powrócił do niego w magiczny sposób. Nie miał pojęcia o tej specjalnej mocy, którą Bruenor nasycił broń i nie miał czasu, aby się nad tym zastanawiać.

Przerażony, lecz nie mający gdzie uciekać, największy z olbrzymów zaatakował Drizzta bez opamiętania, dając elfowi tym samym większą przewagę. Monstrum podniosło wysoko swą ciężką maczugę zaś Drizzt szybko wbił ostrze przez skórzaną tunikę w odsłonięty lekkomyślnie brzuch. Lekko zawahawszy się, olbrzym kontynuował swój potężny cios, lecz zwinny drow miał dość czasu, żeby uchylić się przed uderzeniem. Gdy zamach wyträcił olbrzyma z równowagi, Drizzt zrobił dwie następne, wąskie dziury w jego

ramieniu i szyi.

- Widzisz chłopcze? - zawołał wesoło drow do Wulfgara. - On walczy tak, jak któryś z was.

Wulfgar był bez reszty zajęty pozostałym przy życiu olbrzymem. Z łatwością manewrował Aegis-fangiem, odpierając potężne ciosy potwora, lecz kątem oka mógł obserwować walkę obok. Scena odmalowała mu ponure wspomnienie wartości, których nauczył go Drizzt, gdyż drow bawił się z verbeegiem, wykorzystując jego niekontrolowaną wściekłość przeciw niemu. Raz po raz potwór cofał się przed śmiercionośnymi uderzeniami i za każdym razem Drizzt szybko uderzał i odskakiwał. Krew verbeega płynęła z tuzina ran i Wulfgar wiedział, że Drizzt mógł z nim skończyć w każdej chwili, lecz był zdumiony tym, że ciemny elf cieszy się tą grą.

Wulfgar nie zadał jeszcze potężnego ciosu swemu przeciwnikowi, jak uczył go Drizzt, dopóki rozwścieczony verbeeg nie osłabł. Już wcześniej barbarzyńca zauważył, że ciosy olbrzyma padają coraz rzadziej i z mniejszym wigorem. W końcu, spocony i ciężko dyszący verbeeg poślizgnął się i odsłonił. Aegis-fang uderzył raz i drugi i nagle zwiotczały olbrzym przewrócił się.

Verbeeg, walczący z Drizztem opadł na jedno kolano, a drow przeciął mu jedno ze ścięgien pod kolanem. Gdy Drizzt zobaczył, że drugi olbrzym padł z ręki Wulfgara, zdecydował się zakończyć swoją grę. Olbrzym machnął raz jeszcze bezskutecznie, a Drizzt uderzył jednym ze swych jataganów. Ostrze przebiło kark olbrzyma w górę, do mózgu.

\* \* \* \* \*

Później, gdy wraz z Wulfgarem, spoczywającym na jednym kolanie, rozważał rezultaty ich działania, Drizztowi przyszło do głowy pewne pytanie.

- Młot? - zapytał po prostu.

Wulfgar spojrzał na Aegis-fang i wzruszył ramionami.

- Nie wiem - odparł uczciwie. - Wrócił do mych rąk swą własną magią.

Drizzt uśmiechnął się do siebie. Już wiedział. Jak cudowne jest dzieło Bruenora, pomyślał, i jak bardzo krasnolud musiał się troszczyć o chłopca, że dał mu taki dar!

- Przybywa dwadzieścia verbeegów - jęknął Wulfgar.

- A dwadzieścia jest już tutaj - dodał Drizzt. - Idź prosto do Bruenora - powiedział. - Ci trzej dopiero co wyszli z legowiska, nie powinienem mieć trudności z pójściem po ich śladach i dowiedzeniem się, gdzie jest reszta.

Wulfgar pokiwał głową, chociaż spojrzał na Drizzta z troską. Niezwykły ogień, który widział w oczach drowa, zanim zaatakowali verbeegów, zaniepokoił barbarzyńcę. Nie był tylko pewien, na co poważy się ciemny elf.

- Co chcesz zrobić, gdy już znajdziesz legowisko?

Drizzt nie powiedział nic, lecz uśmiechnął się krzywo, co wywołało jeszcze większy lęk u barbarzyńcy. W końcu drow rozwiął troski przyjaciela.

- Spotkasz mnie na tym miejscu rano. Zapewniam cię, że nie zacznę zabawy bez ciebie!

- Powinienem wrócić przed świtem - odparł ponuro Wulfgar. Odwrócił się na pięcie i zniknął w ciemności, idąc w świetle gwiazd tak szybko, jak tylko mógł.

Drizzt także odszedł, podążył na zachód śladami trzech olbrzymów; przez czoło Kelvin's Cairn. W końcu usłyszał basowe głosy olbrzymów, a wkrótce potem zobaczył pośpiesznie zbudowane, drewniane drzwi oznaczające legowisko, chytrze ukryte za jakimiś krzakami w połowie wysokości skalistej podstawy wzgórza.

Drizzt czekał cierpliwie i wkrótce zobaczył drugi patrol, złożony z trzech olbrzymów, wynurzający się z legowiska. Później, gdy ci wrócili, wyszła trzecia grupa. Drow usiłował dostrzec, czy powstał jakiś niepokój z powodu nieobecności pierwszego patrolu. Jednak verbeegi były jak zawsze niezależne i nie słuchające rozkazów. Drizzt upewnił się z małych strzępków rozmowy, jaką

mógł usłyszeć, że olbrzymy przyjęły, że ich brakujący towarzysze albo zginęli, albo po prostu zdezerterowali. Gdy drow wymknął się stąd kilka godzin później, aby obmyśleć swój następny plan, był pewny, że ciągle na jego korzyść działa element zaskoczenia.

\* \* \* \* \*

Wulfgar biegł przez całą noc. Przekazał swe przesłanie Bruenorowi i wrócił z powrotem na północ, nie czekając, aż klan się ruszy. Jego wielkie kroki zaniósły go na płaską skałę na więcej niż godzinę przed świtem, zanim też Drizzt wrócił z legowiska. Wrócił za urwisko, aby czekać, jego troska o drowa wzrastała z każdą upływającą sekundą. W końcu, nie mogąc już dłużej czekać, odszukał ślady verbeegów i poszedł za nimi w stronę legowiska, zdecydowany sprawdzić, co się stało. Nie uszedł nawet dwudziestu kroków, gdy jakaś ręka szturchnęła go w tył głowy. Odwrócił się odruchowo, aby spotkać napastnika, lecz jego zdumienie przeszło w radość, gdy zobaczył stojącego przed nim Drizzta.

Drizzt wrócił na skałę wkrótce po Wulfgarze, lecz pozostawał w ukryciu, przyglądając się barbarzyńcy, żeby przekonać się czy impulsywny młody wojownik uwierzy w ich umowę, czy też zdecyduje się wziąć sprawę w swoje ręce.

- Nigdy nie wątp w naznaczone spotkanie, póki nie minie jego godzina - drow nachmurzył się, dotknięty troską barbarzyńcy o jego powodzenie.

Odpowiedź, jaka mogła nadejść ze strony Wulfgara, nie mogłaby i tak być wypowiedziana do końca, gdyż nagle dwaj towarzysze usłyszeli ochryply krzyk znajomego głosu.

- Dajcie mi zabić tego kwiczącego jak świnia olbrzyma! - zawołał Bruenor z płaskiej skały przy strumieniu za nimi. Rozwścieczone krasnoludy biegły za nim z niewiarygodną szybkością. W ciągu niecałej godziny klan

Bruenora zebrał się i pobiegł za barbarzyńcą, niemal dotrzymując mu kroku.

- Miło mi cię spotkać - zawołał za nim Drizzt, ruszając, aby dołączyć do krasnoluda.

Znalazł Bruenora patrzącego z ponurym zadowoleniem na trzy martwe verbeegi. Pięćdziesiąt krasnoludów o żelaznych rysach, gotowych do walki - więcej niż połowa klanu - stało wokół swego przywódcy.

- Elf - powitał go Bruenor. - Legowisko, prawda? Drizzt pokiwał głową.

- O milę stąd na zachód, ale niech to nie będzie twym najważniejszym zmartwieniem. Olbrzymy nie ruszą się stamtąd, gdyż dzisiaj oczekują gości.

- Chłopiec powiedział mi - rzekł Bruenor, - posiłki. - Machnął swym toporem. - Jakoś mam uczucie, że nie dotrą do legowiska. Nie ma żadnych znaków skąd nadejdą?

- Na północ i na zachód jest tylko jedna droga - stwierdził Drizzt. - Gdzieś przez Przełęcz Lodowego Wichru, wokół północnych krańców Lac Dinneshere. Twój lud ich powita, prawda?

- Oczywiście - odparł Bruenor. - Na pewno pójda przez Daledrop. - W jego oczach rozpały się iskry. - Co zamierzasz zrobić? - zapytał Drizzta. - A co z chłopcem?

- Chłopiec zostanie ze mną - zażądał Drizzt. - Potrzebuje odpoczynku. Będziemy pilnować legowiska.

Błysk oczu Drizzta zrobił na Bruenorze wrażenie; doszedł do wniosku, że drow myśli o czymś więcej, niż tylko o przyglądaniu się.

- Szalony elf - mruknął pod nosem. - Prawdopodobnie chce ich wszystkich zaatakować sami - Znów spojrzał z ciekawością na trzech martwych olbrzymów. - I zwyciężył - Potem przyjrzał się dwóm poszukiwaczom przygód, usiłując dobrać typy ich broni do ran verbeegów.

- Chłopiec powalił dwóch - odpowiedział Drizzt na nieme pytanie krasnoluda.

Na twarzy Bruenora pojawił się rzadko tam spotykany uśmiech.

- Dwóch na twojego jednego, co? Spaleś, elfie.

- Bzdura - odparł Drizzt. - Wiedziałem, że potrzebuje nabrać praktyki.

Bruenor pokręcił głową, zaskoczony wielkością dumy z Wulfgara, choć oczywiście nie miał zamiaru powiedzieć o tym chłopcu.

- Spaleś! - zawołał znowu, podchodząc na czełk klanu. Krasnoludy podjęły rytmiczną pieśń, prastarą melodię, która kiedyś rozlegała się echem w srebrnych salach ich utraconej ojczyzny.

Bruenor znów spojrzał na swych dwóch przyjaciół i poważnie zastanowił się, co zostanie z legowiska olbrzymów, zanim on i jego krasnoludy powrócą.

Ciężko obciążone krasnoludy maszerowały bez zmęczenia. Były przygotowane do wojny, niektóre miały ciężkie plecaki, inne niosły na ramionach wielkie, masywne belki.

Przypuszczenia drowa, co do kierunku, z którego nadejdą posiłki olbrzymów, wydawały się jedynie możliwe i Bruenor dokładnie wiedział, w którym miejscu ich spotkać. Było tylko jedno przejście, dające łatwy dostęp do skalistej doliny: Daledrop, nad poziomem tundry, lecz poniżej południowego stoku góry.

Chociaż maszerowały bez odpoczynku przez pół nocy i większą część ranka, krasnoludy niezwłocznie wzięły się do pracy. Pobratymcy Bruenora nie mieli pojęcia, kiedy nadejdą olbrzymy, jednak było to mało prawdopodobne w świetle dnia; czekali więc, aby upewnić się, że wszystko jest gotowe. Bruenor był zdecydowany zniszczyć oddział, przy minimalnych stratach wśród swego ludu. Zwiadowcy zajęli miejsca na wysokich miejscach na zboczu góry, innych wysłano na równiny. Pod rozkazami Bruenora reszta klanu przygotowała miejsce na zasadzkę. Jedna grupa zaczęła kopać wilcze doły, inna zaś zaczęła budować z drewnianych bali dwie katapulty. Kusznicy wyszukali sobie miejsca wśród głazów na pobliskim stoku góry, skąd mogli dogodnie przeprowadzić atak.

Wkrótce wszystko było gotowe. Krasnoludy jednak nie zaprzestały pracy. Badały każdy cal terenu, szukając najmniejszej możliwości, dzięki której mogliby uzyskać przewagę nad verbeegami. Późnym wieczorem, gdy słońce dotykało już swym dolnym brzegiem horyzontu, jeden z obserwatorów na górze oznajmił, że zobaczył daleko na wschodzie powiększająca się stale chmurę pyłu. Wkrótce potem wrócili zwiadowcy z równin, donosząc, że oddział dwudziestu verbeegów, kilku ogrów i co najmniej tuzin orków śpieszy w kierunku

Daledrop.

Bruenor dał sygnał łucznikom, ukrytym na swych pozycjach. Załogi balist zbadały wytrzymałość kamuflażu wielkich kabłąków i poczyniły ostateczne poprawki. Potem najsilniejsi wojownicy klanu, z samym Bruenorem między nimi, okopali się wzdłuż używanego szlaku Daledrop, ostrożnie wycinając kępy grubej trawy.

Mieli uderzyć pierwsi.

\* \* \* \* \*

Drizzt i Wulfgar zajęli pozycje wśród głazów Kelvin's Cairn nad legowiskiem olbrzymów. Spali na zmianę w ciągu dnia. Jedynym zmartwieniem drowa o Bruenora i jego klan było to, żeby któryś z olbrzymów nie opuścił legowiska, wychodząc na przeciw zbliżającym się posiłkom i nie zniweczył przewagi, jaką dawało zaskoczenie przez krasnoludy.

Po kilku godzinach zmartwienie Drizzta nie okazało się bezpodstawne. Drow spoczywał w cieniu skalnej półki podczas, gdy Wulfgar pikował legowiska. Barbarzyńca z trudem mógł widzieć drewniane drzwi ukryte za krzakami, lecz wyraźnie usłyszał skrzypienie zawiasów, gdy jeden z olbrzymów otworzył je. Odczekał jeszcze kilka chwil zanim obudził drowa, aby upewnić się, że niektóre z olbrzymów istotnie wyszły z dziury. Potem usłyszał ich, rozmawiających w czerni otwartych drzwi i nagle pół tuzina verbeegów wynurzyło się na światło dzienne. Odwrócił się w kierunku Drizzta, lecz stwierdził, że zawsze czujny drow stoi już obok niego, jego duże oczy były przymrużone, gdy przyglądał się olbrzymom w jasnym świetle.

- Nie wiem o co im chodzi - powiedział Wulfgar do Drizzta.

- Szukają swych brakujących towarzyszy - odparł Drizzt Słyszał wyraźniej niż jego przyjaciel inne urywki rozmowy, która miała miejsce zanim olbrzymy wyszły przed jaskinię. Tym verbeegom polecono, aby przy



zachowaniu wszelkich możliwych środków ostrożności, odnalazły opóźniający się patrol, albo przynajmniej ustaliły, gdzie się podzieli brakujący towarzysze. Oczekiwano ich powrotu tej samej nocy - z pozostałymi lub bez.

- Musimy ostrzec Bruenora - powiedział Wulfgar.

- Ta grupa znajdzie swych martwych towarzyszy i zaalarmuje legowisko na długo przedtem, zanim zdążymy wrócić - odparł Drizzt. - Prócz tego sądzę, że Bruenor będzie miał już wcześniej do czynienia z wystarczającą ilością olbrzymów.

- Co więc zrobimy? - zapytał Wulfgar. - Z pewnością legowisko będzie dziesięć razy trudniejsze do pokonania, jeśli ci w środku będą spodziewać się kłopotów. - Barbarzyńca zauważył, że do oczu drowa znów powrócił migotliwy płomień.

- Legowisko nie będzie mądrzejsze, jeśli i te olbrzymy nigdy nie powrócą - powiedział rzeczowo Drizzt, jakby zatrzymanie sześciu polujących verbeegów nie stanowiło większego problemu. Wulfgar słuchał z niedowierzaniem, choć już wcześniej domyślił się, co Drizzt ma na myśli.

Drow zauważył, że Wulfgar zrozumiał i uśmiechnął się szeroko.

- Chodź, chłopcze - polecił, używając tego protekcyjnego zwrotu, aby podnieść dumę barbarzyńcy. - Ciężko ćwiczyłeś przez wiele tygodni, przygotowując się do takiej chwili, jak ta.

Przeskoczył lekko szczelinę na skalnym występie i ponownie zwrócił się do Wulfgara, jego oczy błyszczały dziko w popołudniowym słońcu.

- Chodź - powtórzył drow, skinąwszy ręką. - Jest ich tylko sześciu.

Wulfgar z rezygnacją pokręcił głową i ciężko westchnął. W czasie tygodni treningu poznał Drizta jako opanowanego i śmiertelnie niebezpiecznego szermierza, który planował każdy zwód i każdy cios z chłodną precyzją. Lecz w ciągu ostatnich dwóch dni Wulfgar zobaczył także coraz większą brawurę - jeśli nie lekkomyślność - w działaniach drowa. Niezachwiana pewność siebie Drizta była jedyną rzeczą, która utrzymywała Wulfgara w

przekonaniu, że elf nie jest samobójcą, a zarazem jedyną rzeczą, która go zmuszała do postępowania za nim wbrew swemu własnemu osądowi. Zastanawiał się, czy istnieje jakaś granica jego wiary w drowa.

Wiedział jednak z całą pewnością, że Drizzt pewnego dnia postawi go w sytuacji bez wyjścia.

\* \* \* \* \*

Patrol olbrzymów wędrował na południe przez jakiś czas, a Drizzt i Wulfgar szli po kryjomu za nim. Verbeegi nie znalazły bezpośrednich śladów brakujących olbrzymów i obawiały się, że tamci podeszli zbyt blisko kopalń krasnoludów, zawrócili więc ostro na północny wschód, w kierunku płaskiej skały, gdzie miała miejsce utarczka.

- Możemy ich szybko dopaść - powiedział Drizzt do swego towarzysza. - Trzymajmy się blisko naszej zdobyczy.

Wulfgar skinął głową. Krótco potem zbliżyli się do pola postrzępionych kamieni, gdzie wąski szlak skręcał i zawracał nagle. Teren lekko się wznosił i towarzysze stwierdzili, że szlak, którym szli, prowadzi na brzeg niewielkiej przepaści. Światło dnia przygasło już na tyle, że dawało pewne schronienie. Drizzt i Wulfgar wymienili porozumiewawcze spojrzenia; nadszedł czas działania.

Drizzt, dużo bardziej doświadczony w walce, szybko ustalił sobie sposób ataku, który rokował w największym stopniu szansę sukcesu. Skinął w milczeniu na Wulfgara.

- Uderzymy i odskoczmy - szepnął, - a potem uderzymy ponownie.

- Z tak ostrożnymi przeciwnikami, to nie będzie łatwe zadanie - powiedział Wulfgar.

- Mam coś, co może nam pomóc - Drow zdjął plecak z ramion, wyciągnął z niego małą figurkę i przywołał jej cień. Gdy ukazał się nagle cudowny kot,

barbarzyńca sapnął z przerażenia i mimowolnie odskoczył.

- Co za demona wezwałeś? - krzyknął tak głośno, jak się tylko odważył, zaciśnięte na rękojeści Aegis-fanga palce zbieleły.

- Guenhwyvar nie jest demonem - zapewnił Drizzt swego wielkiego towarzysza. - Jest przyjacielem i wartościowym sprzymierzeńcem. - Kot mruknął, jakby zrozumiał, o czym była mowa, a Wulfgar cofnął się jeszcze o krok.

- To nie jest naturalna bestia - odparł barbarzyńca. - Nie będę walczył obok demona wezwanego przy pomocy magii!

Barbarzyńcy Doliny Lodowego Wichru nie bali się ani ludzi, ani zwierząt, lecz czarna magia była im zupełnie obca, a ich ignorancja w tym zakresie czyniła ich podatnymi na wszelkie ciosy.

- Jeśli verbeegi dowiedzą się prawdy o zaginionym patrolu, Bruenor i jego ludzie znajdą się w niebezpieczeństwie - powiedział nachmurzony Drizzt. - Kot pomoże nam zatrzymać tę grupę. Pozwolisz, aby twój strach przeszkodził w uratowaniu krasnoludów?

Wulfgar wyprostował się. Drizzt zagrał na jego dumie i na bardzo realnym w tej chwili zagrożeniu krasnoludów, co zmusiło go do odsunięcia na bok swego obrzydzenia do czarnej magii.

- Odeślij bestię, nie potrzebujemy pomocy.

- Z kotem będziemy pewni, że dostaniemy ich wszystkich. Nie będę ryzykował życia krasnoluda z powodu twego złego samopoczucia - Drizzt wiedział, że upłynie wiele godzin, zanim Wulfgar zaakceptuje Guenhwyvar w roli sprzymierzeńca, jeśli w ogóle to nastąpi. Lecz teraz wszystkim, czego potrzebował, było współdziałanie Wulfgara przy ataku.

Olbrzymy maszerowały już kilka godzin. Drizzt przyglądał się cierpliwie, jak ich formacja zaczyna się rozluźniać, jeden czy dwa potwory od czasu do czasu opóźniały się. Wszystko przebiegało tak, jak się Drizzt spodziewał. Szlak skręcił jeszcze raz między dwoma olbrzymimi głazami, a potem rozszerzył się

znacznie i wzniósł łagodniej do brzegu urwiska. Tam zawrócił ostro i biegł dalej wzdłuż występu, mając solidną skałę po jednej stronie i urwisko po drugiej. Drizzt skinął na Wulfgara, żeby był w pogotowiu, a potem wysłał wielkiego kota do działania.

\* \* \* \* \*

Oddział dwudziestu verbeegów, z trzema ogrami i tuzinem orków poruszał się spokojnie i osiągnął Daledrop po zapadnięciu nocy. Było więcej stworów, niż spodziewały się krasnoludy, lecz wojownicy nie przejmowali się zbyt orkami i wiedzieli jak postępować z ogrami. Olbrzymy były kluczem w tej walce.

Długie czekanie nie przytępiło wściekłości krasnoludów. Nikt z klanu nie spał, pozostawali napięci i żądni zemsty za śmierć członków swego klanu.

Pierwszy z verbeegów wszedł na pochyły odcinek szlaku bez przeszkód, lecz gdy ostatni z oddziału dotarł do granic obszaru zasadzki, krasnoludy Mithril Hall zaatakowały. Pierwsza uderzyła grupa Bruenora, wyskakując ze swoich dziur, często tuż obok olbrzyma lub orka i uderzając w najbliższy sobie cel. Mierzyli tak, aby okaleczyć, używając podstawowej zasady walki krasnoludów mierzących się z olbrzymami: ostry brzeg topora przecinał ścięgna i mięśnie pod kolanem, a płaska głowica młota miażdżyła rzepekę z przodu.

Bruenor powalił olbrzyma jednym ciosem i odwrócił się, aby uciec, lecz znalazł się twarzą w twarz z orkiem i jego wyciągniętym mieczem. Nie mając czasu na wymianę ciosów, Bruenor wyrzucił swą broń w powietrze i wrzasnął:

- Uderz 1 - oczy orka głupawo podążyły za lotem topora. Bruenor oślepił stworzenie naciągając mu naczółek hełmu na brodę, chwycił topór, gdy ten upadł i pomknął w noc, zatrzymując się tylko na chwilę, aby kopnąć orka, gdy przebiegał obok niego.

Potwory były całkowicie zaskoczone, wiele z nich wrzeszcząc leżało na

ziemi. Nagle odsłonięto balisty. Pociski wielkości włóczni uderzyły w pierwszy szereg, rozrzucając olbrzymy na boki i jedne na drugie. Kusznicy wyskoczyli ze swoich kryjówek i wyrzucili śmiertelnie zaporę strzał, a potem rzucili swoje kusze i zaatakowali w dół ze zbocza. Grupa Bruenora, teraz w formacji „V”, rzuciła się znów do walki.

Potwory nie zdążyły się przegrupować i zanim nawet miały czas chociażby podnieść swoją broń w odpowiedzi na atak, ich szeregi zostały zdziesiątkowane.

Bitwa o Daledrop zakończyła się w ciągu trzech minut.

Żaden z krasnoludów nie był nawet poważnie ranny, zaś z atakujących stworów tylko ork, którego kopnął Bruenor, pozostał przy życiu.

\* \* \* \* \*

Guenhwyvar rozumiała życzenie swego pana i skoczyła w milczeniu między kamienie leżące z boku szlaku, okrążyła od przodu verbeegi i usadowiła się na skalistej ścianie nad ścieżką. Przycupnięta nisko stała się jeszcze jednym z pogłębiających się cieni. Pierwszy z olbrzymów przeszedł w dole, lecz kot, cichy jak śmierć, posłusznie czekał na odpowiednią chwilę. Drizzt i Wulfgar podkradli się bliżej, nie tracąc z oczu tylnej linii patrolu. Ostatni z olbrzymów, niezwykle gruby verbeeg, przystanął na chwilę, żeby złapać oddech.

Guenhwyvar uderzyła natychmiast. Gibka pantera skoczyła ze ściany i wbiła swe długie pazury w twarz olbrzyma, a potem, używając potężnego ramienia jak odskoczni, wróciła na inne miejsce na ścianie. Olbrzym ryknął z bólu, chwytając się za rozdartą twarz. Aegis-fang uderzył stwora w tył głowy, zwalając w niewielki wąwóz.

Olbrzym z tyłu pozostałej grupy usłyszał krzyk bólu i natychmiast rzucił się w tył, wybiegając zza ostatniego zakrętu dokładnie w chwili, gdy jego nieszczęsny towarzysz koziółkował w dół po skalistym urwisku. Wielki kot nie

wahał się także skacząc na drugą ofiarę, jego ostre pazury wbiły się mocno w pierś olbrzyma. Trysnęła krew, gdy dwucalowe kły zatopiły się głęboko w karku ofiary. Guenhwyvar grzebnęła wszystkimi czterema potężnymi łapami, lecz oszołomiony olbrzym w odpowiedzi był w stanie tylko podnieść ramiona zanim zamknęła się nad nim najgłębsza ciemność. Nadbiegała teraz reszta patrolu. Guenhwyvar odskoczyła, pozostawiając olbrzyma leżącego w kałuży własnej krwi. Drizzt i Wulfgar zajęli pozycje za głazami po obu stronach ścieżki, drow wyciągnął swe jatagany, a barbarzyńca ścisnął młot, który wrócił do jego rąk.

Kot nie wahał się. Odgrywał tę ceremonię ze swym panem wiele razy już przedtem i doskonale rozumiał przewagę, jaką dawało zaskoczenie. Odczekał chwilę, aż reszta olbrzymów znajdzie się na miejscu, a potem pobiegł szlakiem i wskoczył między skały kryjące jego pana i Wulfgara.

- Blimey! - wrzasnął jeden z verbeegów, nie zważając na swego umierającego towarzysza. - To znaczy wielki, olbrzymi kot! Czarny jak moje kuchenne sagany!

- Zostaw to! - krzyknął inny. - Zrobimy nową zasłonę dla tego, co go zabiło! - Przeskoczyli przez leżącego olbrzyma bez namysłu i pobiegli ścieżką za panterą.

Drizzt był najbliższym atakującym olbrzymów. Pozwolił dwu minąć siebie, koncentrując się na pozostałych dwóch. Minęli głaz, a on wyskoczył na ścieżkę przed nimi, wbijając jatagan trzymany w lewej ręce głęboko w pierś jednego olbrzyma i oślepiając drugiego cięciem przez oczy prawym jataganem. Używając jataganu, który wbił się w pierwszego olbrzyma, jak sworznia drow chwycił swego zataczającego się przeciwnika i wbił drugie ostrze w plecy potwora. Udało mu się uwolnić oba ostrza delikatnym skrzętem i odskoczyć, gdy śmiertelnie ranny olbrzym runął na ziemię.

Wulfgar także pozwolił się minąć prowadzącemu olbrzymowi. Drugi zrównał się z barbarzyńcą akurat w chwili, gdy Drizzt zaatakował pozostałych dwu. Olbrzym zatrzymał się na chwilę i odwrócił, chcąc pomóc pozostałym,

lecz ze swego miejsca za głazem rzucił w niego Wulfgar z Aegis-fangiem. Miot wylądował dokładnie na klatce piersiowej verbeega. Potwór przewrócił się na plecy, powietrze dosłownie wybuchło z jego płuc. Wulfgar szybko odwrócił swój zamach i uderzył Aegis-fangiem w przeciwną stronę. Prowadzący olbrzym odwrócił się dokładnie w samą porę, aby otrzymać cios prosto w twarz. Wulfgar bez wahania rzucił się na najbliższego olbrzyma, którego powalił, obejmując swymi potężnymi ramionami masywną szyję potwora. Olbrzym doszedł szybko do siebie i złapał barbarzyńcę w niedźwiedzi uścisk i mimo, że nadal siedział, nie miał większych trudności z podniesieniem z ziemi mniejszego przeciwnika. Lecz lata wymachiwania młotem i kucia kamienia w kopalniach krasnoludów dały barbarzyńcy siłę i odporność żelaza. Zacieśnił swój chwyt i powoli skręcił swe węzlaste ramiona. Z głośnym trzaśnięciem głowa verbeega opadła na bok.

Oślepiiony przez Drizzta olbrzym wymachiwał dziko maczugą. Drow pozostawał w nieustannym ruchu, zachodząc go z boku, o ile tylko powstawała ku temu okazja i wbijając raz po raz jatagan w bezsilnego potwora. Drizzt celował w newralgiczne punkty ciała, które tylko mógł bezpiecznie dosięgnąć, mając nadzieję efektywnie skończyć ze swym przeciwnikiem.

Wulfgar, z Aegis-fangiem znów będącym w jego rękach, podszedł do verbeega, którego uderzył w twarz, aby upewnić się, że jest martwy. Ostrożnie nie spuszczał z oczu ścieżki, szukając jakichkolwiek znaków powracającej Guenhwyvar. Zobaczywszy potężnego kota przy pracy nie widział jednak potrzeby mieszać się w to osobiście.

Gdy ostatni z olbrzymów legł martwy, Drizzt ruszył ścieżką, aby dołączyć do swego przyjaciela.

- Nie zdajesz sobie jeszcze sprawy ze swej zručności w wato - roześmiał się, klepiąc Wulfgara w plecy. - Dasz radę szczęściu olbrzymom!

- Idziemy teraz poszukać Bruenora? - zapytał Wulfgar, choć nadal widział ogień, niebezpiecznie migocący w lawendowych oczach elfa. Stwierdził, że chyba jednak jeszcze teraz nie pójda.

- Nie ma potrzeby - odparł Drizzt. - Jestem przekonany, że krasnoludy doskonale panują nad sytuacją. Ale my będziemy mieć mały kłopot - kontynuował. - Zabiliśmy pierwszą grupę olbrzymów, nie tracąc elementu zaskoczenia. Jednak, gdy będzie brakować dalszych sześciu, legowisko zostanie zaniepokojone nie na żarty.

- Krasnoludy powinny wrócić rankiem - powiedział Wulfgar.

- Możemy zaatakować legowisko przed południem.

- Za późno - powiedział Drizzt, usiłując udąć rozczarowanie.

- Obawiam się, że będziemy musieli uderzyć na nich tylko we dwóch tej nocy, bez zwłoki.

Wulfgar nie był zaskoczony, nawet nie opierał się. Obawiał się, że wraz z drowem biorą na siebie zbyt wiele, że plan drowa jest zbyt ambitny, lecz zaczynał przyjmować do wiadomości jeden bezdyskusyjny fakt: poszedłby za Drizztem w każdą przygodę, bez względu na to, jak nieprawdopodobne byłyby szanse jej przeżycia.

Zaczął też przyznawać się, że cieszy się z tego, że ryzykuje życiem u boku ciemnego elfa.



## Legowisko Biggrina

Drizzt i Wulfgar byli przyjemnie zaskoczeni, gdy znaleźli tylne wejście do legowiska verbeegów. Leżało wysoko na stromym zboczu zachodniej strony kamienistego pokładu. Stosy śmieci i kości leżały porozrzucane u podnóża skał i cienki, lecz stały strumień dymu unosił się z otwartej jaskini, niosąc ze sobą zapach pieczonej baraniny. Dwaj towarzysze przycupnęli na chwilę w krzakach poniżej wejścia, uważając na natężenie ruchu wokół niego. Wzeszedł księżyc, jasny i czysty, i noc znacznie się rozjaśniła.

- Zastanawiam się, czy zdążymy na obiad - zauważył drow, ciągle uśmiechając się złowroźnie. Wulfgar pokręcił głową i roześmiał się na ten przejaw niesamowitego opanowania ciemnego elfa.

Chociaż obaj często słyszeli dźwięki dochodzące z cienia tuż poniżej otworu - podzwanianie garnków i głosy, na zewnątrz jaskini nie pokazał się żaden olbrzym, aż do chwili tuż przed zachodem księżyca. Gruby verbeeg, prawdopodobnie kucharz legowiska, sądząc po jego ubraniu, stanął na progu i wyrzucił w dół, na zbocze, ładunek śmieci z dużego, żelaznego naczynia.

- Jest mój - powiedział nagle spoważniały Drizzt. - Możesz odwrócić jego uwagę?

- Kot to zrobi - odparł Wulfgar, choć nie był entuzjastycznie nastawiony do myśli o zostaniu sam na sam z Guenhwyvar.

Drizzt wspiął się w górę po kamienistym zboczu, usiłując pozostać w ciemności - wiedział, że jest łatwiejszym celem ataku w świetle księżyca. Dotarł nad wejście, lecz wspinaczka była trudniejsza, niż się tego spodziewał. Gdy był już prawie przy wejściu, usłyszał, że kucharz olbrzymów kręci się przy nim, niosąc najwidoczniej drugi kubel śmieci do wyrzucenia. Drow nie miał gdzie się usunąć. Wołanie z głębi jaskini odwróciło na szczęście uwagę kucharza. Stwierdziwszy jak mało czasu ma na dotarcie w bezpieczne miejsce, Drizzt

podbiegł kilka ostatnich kroków do poziomu drzwi i zajrzał zza rogu do oświetlonej pochodniami kuchni.

Pomieszczenie było prymitywnie oddzielone dużym, kamiennym piecem przy ścianie przeciwległej do wejścia. Obok pieca były lekko uchylone drewniane drzwi, a za nimi Drizzt usłyszał głosy kilku olbrzymów. Kucharza nie było nigdzie widać, lecz kosz ze śmieciami stał na podłodze tuż przy wejściu.

- Wkrótce wróci - mruknął do siebie drow, wspinając się bezgłośnie w górę, nad wejście do jaskini. U podstawy zbocza siedział całkowicie bez ruchu zdenerwowany Wulfgar, zaś Guenhwyvar chodziła przed nim tam i z powrotem.

Kilka minut później kucharz olbrzymów wyszedł z koszem. Gdy wyrzucił śmiecie, pojawiła się Guenhwyvar. Jednym wielkim skokiem kot znalazł się u podnóża zbocza. Czarna pantera uniosła głowę do góry i ryknęła na kucharza.

- Och, zwiewaj stąd, ty parszywy kocie - warknął olbrzym, najwidoczniej nie będąc pod wrażeniem występu i nie będąc zaskoczonym nagłym pojawieniem się pantery, - zanim nie zmiażdżę ci łba i nie wrzucę cię do garnka  
1

Groźba verbeega była daremna. Gdy stał potrząsając olbrzymią pięścią, z uwagą całkowicie zwróconą na kota, ciemny cień Drizzta Do'Urdena zeskoczył mu na kark. Z jataganami w rękach drow nie tracił czasu, tylko siedząc na szyi olbrzyma rozciął mu uśmiech od ucha. Nie krzyknąwszy nawet, verbeeg potoczył się po kamieniach i wylądował wśród śmieci. Drizzt skoczył nagle na próg jaskini i odwrócił się, modląc się, aby żaden z pozostałych olbrzymów nie wszedł do kuchni.

Przez chwilę był bezpieczny. Pokój był pusty. Gdy Guenhwyvar, a potem Wulfgar, dostali się na półkę, dał im znak ręką, aby szli za nim. Kuchnia była mała - jak dla olbrzymów - i słabo zaopatrzona. Pod prawą ścianą stał stół z kilkoma naczyniami kuchennymi, obok niego był duży kłoc do rąbania mięsa z wbitym weń toporem rzeźniczym, zardzewiałym i wyszczerbionym, i najwidoczniej nie mytym od tygodni. Po lewej stronie Drizzta znajdowały się półki,

na których leżały korzenie, zioła i inne ingrediencje. Drow podszedł zbadać to, zaś Wulfgar odłączył, aby zajrzeć do przyległego i zajętego pokoju.

Drugie pomieszczenie, także kwadratowe, było trochę większe niż kuchnia. Długi stół dzielił pokój na połowy, a za nim - dokładnie na przeciwko miejsca, w którym stał - Wulfgar zobaczył drugie drzwi. Przy stole, bliżej Wulfgara siedziało trzech olbrzymów, czwarty stał między nimi, a drzwiami, dwaj dalsi siedzieli po drugiej stronie. Cała grupa jadła baraninę i siorbała gęstą zupę, przez cały czas przeklinając się wzajemnie i wyśmiewając się z siebie - typowy obiad verbeegów. Wulfgar zauważył, że potwory oddziały mięso od kości gołymi rękoma. W pokoju nie było żadnej broni.

Drizzt, trzymając worek, który znalazł na półkach, wyciągnął znów jeden ze swoich jataganów i dołączył wraz z Guenhwyvar do Wulfgara.

- Sześciu - szepnął Wulfgar wskazując na pokój. Olbrzymi barbarzyńca podniósł Aegis-fang i skinął głową. Drizzt zajrzał przez drzwi i szybko ustalił plan ataku.

Wskazał na Wulfgara, a potem na drzwi.

- Na prawo - szepnął. Potem wskazał na siebie. - Za tobą, na lewo.

Wulfgar zrozumiał go doskonale, lecz zastanowił się, dlaczego nie wziął pod uwagę Guenhwyvar. Barbarzyńca wskazał na kota. Drizzt wzruszył tylko ramionami i uśmiechnął się. Wulfgar zrozumiał. Nawet sceptycznie nastawiony barbarzyńca był przekonany, że Guenhwyvar będzie wiedziała najlepiej gdzie jest jej miejsce.

Wulfgar strząsnął ze swych mięśni nerwowe mrowienie i ścisnął mocno Aegis-fang. Mrugnawszy szybko do swego towarzysza wpadł przez drzwi i uderzył w najbliższy mu cel. Olbrzym, jedyny będący pod ręką z całej grupy, odwrócił się, stając twarzą w twarz z napastnikiem, lecz to było wszystko co mógł zrobić. Aegis-fang zatoczył niski łuk i wzniósł się ze śmiertelną celnością, uderzając w jego brzuch, potem, kierując się w górę, strząsnął dolną część klatki piersiowej olbrzyma. Z niewiarygodną siłą Wulfgar podniósł verbeega na kilka

stóp z ziemi - upadł, strzaskany bez tchu obok barbarzyńcy, lecz ten nie zwracał już na niego uwagi; już wcześniej planował drugie uderzenie.

Drizzt, z następującą mu na pięty Guenhwyvar, minął swego przyjaciela, śpiesząc w kierunku dwóch osłupiałych olbrzymów, nadal siedzących dalej po lewej stronie stołu. Otworzył worek, który niósł ze sobą i gdy osiągnął swój cel zakreślił nim oślepiając przeciwników obłokiem mąki. Drow nie zwolnił biegu wbijając jeden ze swych jataganów w gardło zaszypanego mąką verbeega; potem odtoczył się w tył na drewniany stół. Guenhwyvar skoczyła na drugiego olbrzyma, jej potężne szczęki rozdarły pachwinę potwora. Dwa verbeegi, siedzące przy dalszym końcu stołu, zareagowały jako pierwsze. Jeden wyskoczył chcąc stawić czoła atakowi Drizzta, podczas gdy drugi, nieświadomie stając się następnym celem Wulfgara, rzucił się do tylnych drzwi.

Wulfgar szybko zauważył uciekającego olbrzyma i bez wahania rzucił Aegis-fangiem. Drizzt, tocząc się właśnie po stole, stwierdził jak blisko był, aby przerwać wirowanie bojowego młota, mógł nawet powiedzieć kilka słów do swego przyjaciela. Lecz młot trafił w cel, uderzając w ramię verbeega i odrzucając potwora na ścianę z siłą wystarczającą na złamanie jego karku. Olbrzym, którego powalił Drizzt, wił się z bólu na podłodze, ściskając swe gardło w daremnej próbie zatamowania upływającej krwi. Guenhwyvar nie miała trudności z zabiciem drugiego. Pozostało tylko pokonać dwa pozostałe verbeegi. Drizzt zakończył przetaczanie i wylądował na nogach na dalszym końcu stołu, żwawo uchylając się od chwytu czekającego tam verbeega. Skoczył między przeciwników, a drzwi. Olbrzym, odwrócił się i zaatakował z wyciągniętymi rękoma, lecz drugi jatagan drowa był od niego szybszy, tańcząc w hipnotyzującym tańcu śmierci. Gdy jego ostrze błysnęło, wysłało guzłowate palce drugiego olbrzyma na podłogę. Wkrótce z verbeega sterczały dwa kikuty w miejscach, gdzie przedtem były jego ręce. Rozwścieczony do nieprzytomności machał dziko maczugowatymi ramionami. Jatagan Drizzta wślizgnął się w bok jego czaszki i zakończył szaleństwo olbrzyma.

W międzyczasie ostatni olbrzym rzucił się na bezbronnego barbarzyńcę. Objął Wulfgara swymi potężnymi ramionami i podniósł go z ziemi, próbując wycisnąć z niego życie. Wulfgar napiął swe mięśnie w desperackiej próbie zapobieżenia przetrącenia mu karku. Barbarzyńca nie mógł już zaczerpnąć powietrza, całkowicie rozwścieczony wbił pięść w podbródek olbrzyma i podniósł rękę do drugiego uderzenia. Nagle jednak, idąc za magicznym zaklęciem, młot bojowy znalazł się znów w jego rękach. Z okrzykiem radości Wulfgar złapał grubszy koniec Aegis-fanga i wbił go w oko olbrzyma. Olbrzym rozluźnił chwyt i w męce rzucił się w tył. Dla potwora świat stał się zamazany od bólu tak, że nawet nie zauważył Aegis-fanga zataczającego łuk nad głową Wulfgara i mierzącego w jego czaszkę. Poczul tylko gorący wybuch, gdy ciężki młot rozszczepił jego głowę, kładąc nieżywe ciało na stół i rozrzucając zupę i baraninę po podłodze.

- Nie rozrzucaj jedzenia - krzyknął Drizzt z pełnym drwiny gniewem, rzucając się, aby złapać naczynie, które zawierało w sobie płyn podobny do soku. Nagle usłyszeli ciężkie kroki i krzyki dobiegające z korytarza za drugimi drzwiami.

- Uciekajmy stąd! - wrzasnął Wulfgar, kierując się w stronę kuchni.

- Zatrzymaj się! - krzyknął Drizzt. - To się dopiero zaczęło!

- Wskazał na mroczny, oświetlony pochodniami tunel, odchodzący z lewej strony pomieszczenia. - Biegnij tam! Szybko!

Wulfgar wiedział, że kuszą los, lecz znowu posłuchał elfa.

I znowu barbarzyńca się uśmiechnął.

Wulfgar przebiegł obok ciężkich, drewnianych podpór na początku tunelu i zniknął w ciemności. Z Guenhwyvar przy boku odbiegł na jakieś trzydzieści stóp, gdy nagle stwierdził, że Drizzt nie idzie za nimi. Odwrócił się w samą porę, aby zobaczyć, że drow przechadza się po pokoju za drewnianymi belkami. Drizzt schował właśnie do pochew swe jatagany, a zamiast nich wyciągnął długi sztylet i wbił jego koniec w kawałek baraniny.

- Olbrzymy? - zapytał z ciemności Wulfgar. Drizzt zszedł na bok, za jedną z potężnych belek.

- Obok mnie - wyjaśnił chłodno, oddzierając następny kawałek mięsa. Wulfgarowi opadła szczeka, gdy do tunelu wpadł pusty plecak verbeega.

- Prayne de crabug ahm keike rinedere be-yogt iglo kes gron!

- krzyknął Wulfgar, odwróciwszy się na pięcie i pobiegł korytarzem, mając nadzieję, że ten nie doprowadzi go do śmierci.

Drizzt ściągnął baraninę na koniec swego ostrza i przypadkowo zrzucił ją na podłogę, przeklinając cicho stratę tak dobrego jedzenia. Oblizawszy sztylet, czekał cierpliwie. Gdy ostatni z verbeegów minął go powłócząc nogami, wychynął ze swego ukrycia, wbijając sztylet w tył kolan przechodzącego olbrzyma, po czym uciekł na drugą stronę belki. Zraniony olbrzym ryknął z bólu, lecz zanim się obejrzał drowa nie było już nigdzie widać. Wulfgar odwrócił się i oparł o ścianę, domyślając się łatwo co zatrzymało pogoń. Plecak został odrzucony, gdy stwierdził, że następny intruz zbliża się do wyjścia. Olbrzym przeskoczył przez belki i stał na szeroko rozstawionych nogach, z maczugą w pogotowiu. Jego oczy wędrowały od drzwi do drzwi, gdy usiłował sobie wyobrazić skąd zaatakuje niewidoczny napastnik. Za nim i z boku, Drizzt wyciągnął dwa małe noże ze swych butów i zastanawiał się, jak olbrzym może być tak głupi, aby dać się nabrać na tę samą sztuczkę w przeciągu kilku sekund. Nie chcąc stracić dobrej passy, elf wygramolił się za swą następną ofiarą i zanim jego towarzysz w tunelu zdążył krzyknąć ostrzegawczo, wbił jeden z noży głęboko w grube ścięgno pod kolanem olbrzyma. Olbrzym pochylił się na bok, a Drizzt podziwiał, jak cudownym celem stały się grube żyły na karku verbeega, gdy ten zacisnął szczęki z bólu. Drow nie miał jednak czasu na przerwę w walce i zastanawianie się nad szczęściem. Reszta grupy - pięć rozwścieczonych olbrzymów - skoczyła już w kierunku ранego towarzysza w tunelu i była tylko o kilka kroków za nim. Wbił drugi nóż głęboko w kark verbeega i skierował się do drzwi, prowadzących w głąb legowiska. Przeszedłby przez nie, gdyby

pierwszy olbrzym nie wrócił do pokoju, niosąc ze sobą kamień. Rzucił nim. Nie chroniona hełmem głowa drowa była jego celem, a rzut był pewny.

Wulfgar też rzucił. Aegis-fang roztrzaskał kręgosłup przechodzącego olbrzyma, gdy ten akurat mijał zakrwawionego towarzysza w tunelu. Zraniony verbeeg, usiłujący wyciągnąć sztylet Drizzta ze swego kolana, patrzył z niedowierzaniem na swego nagle uśmierconego towarzysza i na szaleńczy atak barbarzyńcy.

Drizzt kątem oka zauważył nadlatujący kamień, udało mu się przykucnąć, lecz ciężki pocisk trafił go w ramię i zwałił na podłogę. Świat zawirował mu w oczach; to on był jego osią. Walczył o odzyskanie orientacji, choć w głębi świadomości zdawał sobie sprawę, że olbrzym zbliża się, aby z nim skończyć. Lecz wszystko wydawało się być zamazane. Nagle coś zbliżyło się do jego twarzy przykuwając jego uwagę. Utkwił w tym oczy.

Palec verbeega.

Drow cofnął się. Szybko sięgnął po broń. Wiedział, że się spóźnił, gdy tylko zobaczył olbrzyma; maczuga podniosła się, żeby zadać śmiertelny cios.

Ranny olbrzym wszedł do tunelu, aby spotkać się z atakiem barbarzyńcy. Noga potwora zeszywniała, nie mógł pewnie stawiać stopy. Wulfgar, trzymając pewnie w dłoniach Aegis-fang, odsunął go i wszedł do pokoju. Czekwały tam na niego dwa olbrzymy. Guenhwyvar przemknęła między nogami jednego. W chwili, gdy verbeeg stojący nad Drizztem miał już opuścić swą maczugę na leżącego elfa, Drizzt zobaczył czarny cień. Policzek olbrzyma przecięła poszarpana Unia. Drizzt zrozumiał co się stało, gdy usłyszał, że Guenhwyvar wskoczyła na stół i popędziła przez pokój. Mimo, że drugi olbrzym dołączył do pierwszego i obaj podnieśli swe maczugi do uderzenia, Drizzt zyskał już tyle czasu, ile potrzebował. Błyskawicznym ruchem wyjął z pochwy jeden z jatanów i wbił go w pachwinę pierwszego olbrzyma. Potwór zgiął się wpół z bólu, zasłonił Drizzta i otrzymał cios w tył głowy od swego towarzysza. Drow mruknął: dziękuję i przetoczywszy się przez ciało wylądował na nogach i znów

zadał cios w górę.

Zawahanie kosztowało życie następnego olbrzyma, bowiem gdy ogłuszony verbeeg patrzył tępo na mózg swego przyjaciela, roztrzaskany na jego maczudze, zakrzywione ostrze drowa wśliznęło się pod jego żebra, rozdarło płuca i utkwilo pewnie w sercu. Czas biegł wolno dla śmiertelnie rannego olbrzyma. Wydawało się, że maczuga, którą wypuścił potrzebowała minut, aby dosięgnąć podłogi. Zaledwie zauważalnym ruchem padającego drzewa, verbeeg odsunął się od jataganu. Wiedział, że upada, jednak podłoga nie wyszła mu na spotkanie. Nie wyszła mu na spotkanie...

Wulfgar miał nadzieję, że uderzył rannego olbrzyma w tunelu wystarczająco mocno, żeby go wyeliminować na chwilę z walki - byłby naprawdę w krytycznej sytuacji, gdyby ten go zaatakował. Wszystko, co mógł teraz robić, to parować ciosy dwóch olbrzymów, z którymi stał twarzą w twarz. Jednak nie musiał się obawiać o swoje plecy, gdyż ranny verbeeg osunął się po ścianie w tunelu, niepomny na otoczenie. Po drugiej stronie Drizzt właśnie skończył z drugim olbrzymem. Wulfgar roześmiał się głośno, gdy zobaczył wracającego przez pokój przyjaciela, który wycierał krew ze swego ostrza. Jeden z verbeegów także zauważył ciemnego elfa i wycofał się z walki z barbarzyńcą, aby zaatakować nowego przeciwnika.

- Hej, ty mały bydlaku, myślisz że stawisz mi czoła i będziesz żył, aby rozpowiadać o tym? - ryknął olbrzym.

Udając desperację, Drizzt rozejrzał się. Jak zwykle znalazł łatwy sposób na zwycięstwo w tej walce. Czołgając się na brzuchu Guenhwyvar wślizgnęła się za ciała olbrzymów, usiłując znaleźć pozycję, która dałaby jej przewagę. Drizzt cofnął się o krok, wystawiając olbrzyma na atak wielkiego kota.

Maczuga olbrzyma uderzyła w żebra Wulfgara i pchnęła go na drewnianą belkę. Barbarzyńca okazał się twardszy od drewna, przyjął uderzenie ze spokojem, odbijając je w dwójnasób Aegis-fangiem. Verbeeg znów uderzył i Wulfgar odbił cios. Barbarzyńca walczył ciężko przez ponad dziesięć minut,



lecz adrenalina krążyła w jego żyłach, nie czuł więc zmęczenia. Zaczął doceniać nieskończone godziny harówki dla Bruenora w kopalniach i mile biegów z Drizztem, w czasie ćwiczeń, które sprawiły, że jego ciosy teraz zaczęły spadać na przeciwnika ze wzrastającą częstotliwością.

Olbrzym zbliżył się do Drizzta.

- Trzymaj się, ty nędzny szczurze - ryknął. - I żadnych z tych węzowych sztuczek! Zobaczymy jak dajesz sobie radę w uczciwej walce.

W chwili, gdy obaj spotkali się, Guenhwyvar pokonała susami kilka ostatnich stóp i wbiła swe zęby głęboko w kostkę verbeega. Olbrzym odruchowo rzucił okiem na przeciwnika, który zaatakował go z tyłu, lecz szybko powrócił wzrokiem do elfa.

Dokładnie w chwili, żeby zobaczyć jatagan wbijający się w jego pierś.

Drizzt odparł na zaskoczony wyraz twarzy potwora pytaniem.

- Gdzie w dziewięciu otchłaniach wyobraziłeś sobie, że będę walczył uczciwie?

Verbeeg rzucił się do tyłu. Ostrze nie dotarło do jego serca, lecz wiedział, że rana szybko okaże się śmiertelna, jeśli jej nie opatrzy. Krew spływała po skórzanej tunice potwora, walczył ciężko o złapanie oddechu. Drizzt atakował na zmianę z Guenhwyvar, uderzając i odskakując od ociężałe poruszającego się przeciwnika, podczas gdy pantera atakowała potwora z drugiej strony. Wiedzieli i olbrzym wiedział to także, że ta walka wkrótce się skończy.

Olbrzym walczący z Wulfgarem nie mógł już dłużej odpierać ataków swą ciężką maczugą. Wulfgar także zaczynał odczuwać zmęczenie, zaczął śpiewać więc starą pieśń wojenną tundry, Pieśń Temposa i jej porywające dźwięki pobudziły go do zakończenia walki. Czekał aż maczuga verbeega spadnie o cale od niego, a potem uderzył Aegis-fangiem raz, drugi i trzeci. Wulfgar omal nie opadł z wyczerpania po trzecim zamachu, lecz olbrzym leżał już zdruzgotany na podłodze. Barbarzyńca oparł się ciężko na swej broni i przyglądał się, jak dwaj jego przyjaciele tną i rozdzierają swego verbeega na strzępy.

- Dobra robota! - roześmiał się Wulfgar, gdy olbrzym upadł.

Drizzt podszedł do barbarzyńcy z ręką zwisającą bezwładnie u boku. Jego kurtka i koszula były podarte tam, gdzie uderzył go kamień, a odsłonięta skóra jego ramienia była obrzmiała i otarta. Wulfgar spojrział na ranę z prawdziwą troską, ale Drizzt odpowiedział na jego nieme pytanie podniesieniem ramienia nad głowę - chociaż wykrzywił się z bólu przy tym wysiłku.

- Szybko się zagoi - zapewnił Wulfgara. - To tylko paskudne uderzenie i uważam, że nie jest to wygórowana cena za ciała trzynastu verbeegów.

- Dwunastu, jak dotychczas - poprawił Wulfgar. - Najwidoczniej jeden nie jest jeszcze zabity. - Z głębokim westchnieniem podniósł Aegis-fanga i odwrócił, się aby skończyć zadanie.

- Poczekaj chwilę - zażądał Drizzt, przyszła mu bowiem do głowy pewna myśl. - Gdy olbrzymy zaatakowały cię w tunelu, wrzasnąłeś coś w swym ojczystym, jak sadzę, języka. Co wtedy powiedziałeś?

Wulfgar roześmiał się serdecznie.

- Ach, to stary okrzyk wojenny Klanu Łosia - wyjaśnił. - „Wzmocnienie dla mych przyjaciół i śmierć dla mych wrogów”!

Drizzt spojrział podejrzliwie na barbarzyńcę i zastanowił się, jak głęboko sięga zdolność Wulfgara do tworzenia kłamstw na żądanie.

\* \* \* \* \*

Ranny verbeeg opierał się nadal o ścianę tunelu, gdy obaj towarzysze i Guenhwyvar natknęli się na niego. Sztylet drowa nadal pozostawał wbity w kolano olbrzyma, jego ostrze tkwiło dokładnie między dwiema kośćmi. Olbrzym spojrział na zbliżających się z zimną wściekłością w oczach.

- Zapłacisz za to wszystko - warknął do Drizzta. - Biggrin zabawi się z tobą zanim cię zabije, bądź tego pewien!

- A więc on mówi? - powiedział Drizzt do Wulfgara. A potem zwrócił się

do olbrzyma - Biggrin?

- Właściciel jaskini - odparł olbrzym. - Biggrin czekał, aby spotkać się z tobą.

- A my czekamy, aby spotkać Biggrina! - wybuchnął Wulfgar. - Mamy dług do spłacenia, dotyczy to dwóch krasnoludów!

Gdy Wulfgar wspomniał o krasnoludach, olbrzym splunął. Błysnął jatagan Drizzta i zatrzymał się o cal od gardła potwora.

- Zabij mnie i będziemy kwita - roześmiał się olbrzym, bezwiednie nie troszcząc się o nic. Beztroska olbrzyma zdenerwowała Drizzta. - Służę swemu panu! - oznajmił olbrzym. - Chwałą jest zginąć dla Akara Kessella.

Wulfgar i Drizzt spojrzeli po sobie zaniepokojeni. Nigdy nie widzieli, ani też nie słyszeli tego rodzaju fanatycznej deklaracji od verbeega, a wyraz jego oczu zupełnie wytrącił ich z równowagi. Zasadniczą wadą verbeegów, która nie pozwalała im na zdobycie dominacji nad mniejszymi rasami, była ich niechęć do poświęcenia się w każdym przypadku całym sercem i ich niezdolność do postępowania za swym przywódcą.

- Kim jest Akar Kessell? - zapytał Wulfgar. Olbrzym roześmiał się złośliwie.

- Jeśli jesteście przyjaciółmi miast, to wkrótce się dowiecie!

- Domyślam się, że ten Biggrin jest właścicielem tej jaskini - powiedział Drizzt.

- Jaskini - odparł olbrzym, - i całego klanu. Ale Biggrin słucha swego pana.

- Mamy kłopoty - mruknął Drizzt do Wulfgara. - Słyszałeś kiedyś o wodzu verbeegów, oddającym się dominacji kogoś innego bez walki?

- Obawiam się o krasnoludy - powiedział Wulfgar.

Drizzt odwrócił się do olbrzyma i zdecydował się na zmianę frontu o tyle, aby mógł wyciągnąć pewne informacje, bardziej interesujące ich w tej sytuacji.

- Co znajduje się na końcu tego tunelu?

- Nic - powiedział verbeeg zbyt szybko. - Hmm, tylko miejsce do spania dla nas, to wszystko.

- Lojalny, ale ogłuszony - zauważył Drizzt. Zwrócił się do Wulfgara. - Musimy wyeliminować Biggrina i każdego innego w jaskini, kto mógłby ostrzec tego Akara Kessella.

- Co z nim? - zapytał Wulfgar. Lecz olbrzym odpowiedział na pytanie Drizzta. Złudzenie chwały pchnęło go do szukania śmierci w służbie maga. Napiął swe mięśnie, nie zważając na ból w kolanie i rzucił się w stronę towarzyszy.

Aegis-fang uderzył w kark verbeega w tej samej chwili, w której jatagan Drizzta wślizgnął się między jego żebra, a Guenhwyvar wpła się w jego brzuch.

Na śmiertelnej masce olbrzyma zastygł uśmiech.

\* \* \* \* \*

Korytarz za tylnymi drzwiami był nieoświetlony, więc towarzysze wyciągnęli pochodnię z uchwytu w innym korytarzu, aby ją zabrać ze sobą. Idąc długim korytarzem, prowadzącym coraz głębiej pod pagórek, minęli wiele małych pomieszczeń, w większości pustych - niektóre z nich jednak zawierały różne rzeczy: żywność, skóry, maczugi i włócznie. Drizzt domyślił się, że Akar Kessell zaplanował użycie tej jaskini, jako bazy wypadowej dla swej armii. W pewnej odległości od wejścia czerń stała się absolutna i Wulfgar, nie posiadając zdolności swego elfiego towarzysza widzenia w ciemności, stawał się coraz bardziej podenerwowany, zwłaszcza gdy pochodnia zaczęła przygasać. Nagle weszli do dużego pokoju, największego, jaki kiedykolwiek widzieli, za nim tunel przechodził w otwartą noc.

- Doszliśmy do frontowych drzwi - powiedział Wulfgar. - A one są uchylone. Sądysz, że Biggrin odszedł?

- Psst - uciszył go Drizzt. Drowowi wydawało się, że coś usłyszał w

ciemności, gdzieś daleko na prawo. Skinął ręką na Wulfgara, aby pozostał na środku pokoju z pochodnią, a sam skrył się w cieniu.

Zatrzymał się nagle, gdy usłyszał przed sobą ochryple głosy olbrzymów. Nie rozumiał jednak, dlaczego nie widzi ich olbrzymich sylwetek. Gdy podszedł do dużego paleniska, zrozumiał: głosy odbijały się echem w kominie.

- Biggrin? - zapytał Wulfgar.

- To musi być on - powiedział Drizzt. - Sądzisz, że zdołasz precyzyjnie się przez komin?

Barbarzyńca pokiwał głową. Podsadził najpierw Drizt - lewe ramię drowa nadal mu nie służyło - i wspinał się za nim, pozostawiając Guenhwyvar na straży.

Komin biegł w górę kilka jardów, a potem dochodził do skrzyżowania. Jedna odnoga pięła się do pokoju, z którego dobiegały głosy, druga zaś zmniejszała swój przekrój, wychodząc na powierzchnię. Rozmowa była teraz głośna i ożywiona i Drizt zsunął się, żeby jej posłuchać. Wulfgar podtrzymał stopy drowa, aby pomóc mu zsunąć się o kilka cali w dół, gdy spadek stał się prawie pionowy. Wisząc głową w dół, Drizt zajrzał poniżej obrzeża kominka do pokoju. Zobaczył trzech olbrzymów: jednego przy drzwiach w dalszym końcu pokoju, wyglądającego tak, jakby miał za chwilę wyjść; drugiego odwróconego plecami do paleniska i besztanego przez trzeciego, niewiarygodnie dużego i wysokiego olbrzyma. Drizt domyślił się, że patrzy na Biggrina.

- Pozwól mi powiedzieć, Biggrinie! - błagał mniejszy olbrzym.

- Uciekłeś z pola walki - warknął Biggrin. - Zostawiłeś swych przyjaciół, aby marnie zginęli!

- Nie... - zaprotestował olbrzym, ale Biggrin usłyszał już dość. Jednym ciosem swego olbrzymiego topora ściął mniejszemu olbrzymowi głowę.

\* \* \* \* \*

Mężczyźni po wyjściu z komina znaleźli Guenhwyvar pilnie warującą. Olbrzymi kot odwrócił się i warknął poznając swych towarzyszy, ale Wulfgar, nie rozumiawszy gardłowego ryku, który miał być przyjaznym dźwiękiem, ostrożnie cofnął się o krok.

- Są w bocznym tunelu, w dalszej części głównego korytarza - stwierdził Drizzt, nie mając czasu zastanawiać się nad nerwowością swego przyjaciela.

- A więc, skończmy z nimi - powiedział Wulfgar.

Znaleźli przejście tam, gdzie drow się spodziewał i wkrótce doszli do drzwi, wiodących, jak przypuszczali, do pokoju, w którym byli pozostali olbrzymi. Klepnęli się po ramionach na szczęście, Drizzt poklepał także Guenhwyvar. Wpadli do pokoju.

Pokój był pusty. Drzwi, w pierwszej chwili niewidoczne dla Drizzta z miejsca, w którym stał przy palenisku, były uchylone.

\* \* \* \* \*

Biggrin wysłał swego pozostałego żołnierza tajemnymi, bocznymi drzwiami z posłaniem do Akara Kessella. Wielki olbrzym został pohańbiony i wiedział, że mag nie zaakceptuje łatwo straty tak wielu wartościowych żołnierzy. Jedyłą szansą Biggrina było zajęcie się tymi dwoma napastnikami i nadzieja, że ich głowy zaspokoją jego bezlitosnego szefa. Olbrzym przycisnął ucho do drzwi i czekał, aż jego ofiary wejdą do sąsiedniego pokoju.

\* \* \* \* \*

Wulfgar i Drizzt przeszli przez drugie drzwi i weszli do bogato wyposażonego pokoju; podłoga wyłożona była futrami i dużymi, wypchanymi poduszkami. Dwoje innych drzwi prowadziło z pokoju. Jedne z nich były lekko

uchylone na ciemny korytarz za nimi, drugie były zamknięte. Wulfgar zatrzymał nagle Drizzta wyciągniętą ręką i zrobił gest, aby był cicho. Przemówił wrodzony zmysł prawdziwego wojownika, szósty zmysł, pozwalający mu widzieć niewidoczne niebezpieczeństwo. Barbarzyńca powoli odwrócił się do zamkniętych drzwi i podniósł Aegis-fanga nad głowę. Zatrzymał się na chwilę i przechylił głowę, żeby móc usłyszeć potwierdzający jego przypuszczenia dźwięk. Nie rozległ się żaden dźwięk, lecz Wulfgar wierzył swemu instynktowi. Krzyknął do Temposa i rzucił młotem. Młot roztrzaskał drzwi i rzucił deski i Biggrina na podłogę.

Drizzt zauważył, że uchylone drzwi do pokoju, w którym przebywał dowódca olbrzymów, wahają się i domyślił się, że ostatni z olbrzymów musiał się tędy właśnie tędy wyślizgnąć. Drow szybko wprawił w ruch Guenhwyvar. Pantera także zrozumiała sytuację, gdyż wystrzeliła do przodu, zwalając na ziemię Biggrina i wypadła z jaskini w pogoni za uciekającym verbeegiem. Krew chlusnęła ze skroni olbrzyma, lecz gruba kość jego czaszki wytrzymała uderzenie młota. Drizzt i Wulfgar spojrzeli po sobie z niedowierzaniem, gdy olbrzym potrząsnął tylko głową i ruszył na ich spotkanie.

- To nie może być - zaprotestował Wulfgar.

- Olbrzym jest ogłuszony - wzruszył ramionami Drizzt.

Barbarzyńca poczekał aż Aegis-fang wróci do jego ręki, a potem ruszył wraz z Drizztem w kierunku Biggrina.

Olbrzym stał w drzwiach tak, aby wrogowie nie mogli go otoczyć. Gdy Wulfgar i Drizzt zbliżali się, wymienili z nim groźne spojrzenia.

- Musisz być Biggrinem - powiedział Drizzt kłaniając się.

- To ja - powiedział olbrzym. - Biggrin! Ostatni przeciwnik, którego widzą twoje oczy.

- Tak pewny, jak ogłuszony - zauważył Wulfgar.

- Mały człowieczku - odparł olbrzym. - Zmiażdżyłem setki z twej słabowitej rasy!

- Jeszcze jeden powód, abyśmy cię zabili - odparł Drizzt.

Z nagłą szybkością i dzikością, które zaskoczyły jego dwóch przeciwników, Biggrin machnął swym olbrzymim toporem. Wulfgar uskoczył przed śmiertelnym ciosem, a Drizztowi udało się przykucnąć, lecz wzdrygnął się, gdy zobaczył, jak topór odrąbał kamienie ze ściany. Wulfgar uskoczył w prawo od potwora, gdy topór tego przeleciał obok niego, waląc w szeroką pierś Biggrina Aegis-fangiem. Olbrzym zachwiał się, lecz wytrzymał cios.

- Powinieneś uderzyć mnie mocniej, niż w ten sposób, słaby człowieczku!  
- ryknął, zadając potężny cios bokiem swego topora.

Drizzt znów uniknął ciosu. Wulfgar jednak, zmęczony walką, nie poruszał się tak szybko, jak powinien, aby uniknąć tego ciosu. Barbarzyńca zdołał wystawić przed siebie Aegis-fanga, lecz ogromna siła ciężkiej broni Biggrina rzuciła go na ścianę. Osunął się na podłogę.

Drizzt wiedział, że mają kłopoty. Jego lewe ramię pozostawało bezużyteczne, ruchy uległy zwolnieniu z wyczerpania, a olbrzym był po prostu zbyt silny, aby mógł odbijać jego ciosy. Udało mu się odbić jeden cios swym jataganem, a gdy olbrzym zamachnął się do następnego ciosu uciekł w kierunku głównego korytarza.

- Uciekasz, ty ciemny psie! - ryknął olbrzym. - Pobiegnę za tobą i dostanę cię! - Biggrin rzucił się za Drizztem.

Drow schował do pochwy swój jatagan, gdy dotarł do głównego korytarza i rozejrzał się za miejscem odpowiednim do zasadzki na potwora. Nie było nic takiego, więc pobiegł dalej, do wyjścia i czekał.

- Gdzie się schowałeś? - zawołał Biggrin, gdy jego olbrzymie ciało weszło do korytarza. Celując w cień, drow rzucił swymi dwoma sztyletami. Oba trafiły w cel, lecz Biggrin nieznacznie tylko zwolnił.

Drizzt wypadł na zewnątrz. Wiedział, że jeśli Biggrin nie pójdzie za nim, będzie musiał się wrócić - z całą pewnością nie zostawi Wulfgara na śmierć. Pierwsze promienie poranka trafiły do jaskini i Drizzt zmartwił się, że coraz



jaśniejsze światło odbierze mu wszelką szansę na zastawienie zasadzki. Wdrapawszy się na jedno z małych drzew otaczających wyjście, wyciągnął sztylet.

Biggrin wybiegł na światło słoneczne i rozejrzał się za uciekającym drowem.

- Ty biedny psie! Nie masz dokąd uciekać!

Nagle Drizzt znalazł się na olbrzymie, wbijając w jego twarz swój jatagan. Olbrzym ryknął z wściekłości i cofnął swe ogromne ciało z taką siłą, że posłał Drizzta, który nie mógł się uchwycić wystarczająco mocno swym osłabionym ramieniem, z powrotem do tunelu. Drow wylądował ciężko na swym uszkodzonym ramieniu i omal nie zemdlał z bólu. Wił się przez chwilę usiłując stanąć na nogach, lecz nagle uderzył w ciężki but Wiedział, że Biggrin nie dostanie go tak łatwo. Przewrócił się powoli na bok, zastanawiając się, skąd gigant zaatakuje. Sytuacja drowa dramatycznie się zmieniła, gdy spostrzegł, że to Wulfgar stoi nad nim z ponurym wyrazem twarzy, trzymając mocno w rękach Aegis-fang.

Wulfgar nie spuszczał oczu z olbrzyma odkąd wszedł od tunelu.

- On jest mój - powiedział ponuro barbarzyńca.

Biggrin naprawdę wyglądał strasznie. Bok jego głowy, tam gdzie uderzył młot, oblepiony był ciemną, zaschniętą krwią podczas, gdy drugi bok i kilka miejsc na twarzy i szyi spływało jasną, świeżą krwią. Dwa sztylety, którymi rzucił Drizzt nadal sterczały z piersi olbrzyma, jak śmiertelne odznaczenia honorowe.

- Wytrzymasz to ponownie? - zapytał Wulfgar wysyłając Aegis-fanga w drugi lot w kierunku olbrzyma.

W odpowiedzi Biggrin wysunął wyzywająco pierś, aby zablokować uderzenie.

- Wytrzymam wszystko! - pochwalił się.

Aegis-fang uderzył i Biggrin cofnął się o krok do tyłu. Młot złamał mu

jedno, czy dwa żebra, lecz olbrzym wytrzymał to, jednak śmiertelnie, o czym Biggrin nie wiedział, Aegis-fang wbił jeden ze sztyletów Drizzta w osierdzie.

- Teraz mogę uciekać - szepnął Drizzt do Wulfgara, gdy zobaczył, że olbrzym znowu się zbliża.

- Ja zostanę - powiedział barbarzyńca bez najmniejszego drżenia głosu, spowodowanego strachem. Drizzt wyciągnął swój jatagan.

- Dobrze powiedziane, dzielny przyjacielu. Niech zginie ta śmierdząca bestia - tu jest jedzenie.

- Znajdziesz więcej zajęcia! - odparł Biggrin. Poczł nagle kłujący ból w piersiach, lecz chrząknął tylko. - Czuje, że uderzyłeś, a ciągle idę na ciebie! Nie masz nadziei na zwycięstwo!

Drizzt i Wulfgar obawiali się, że w przechwałkach olbrzymia może być więcej prawdy, niż obaj chcieli to przyznać. Byli na ostatnich nogach, poranieni i bez tchu, lecz zdecydowani zostać i zakończyć zadanie.

Niewzruszona pewność siebie zbliżającego się olbrzymia była dla nich bardziej niż tylko trochę deprymująca.

Nagle Biggrin stwierdził, że coś jest straszliwie nie tak - gdy zrobił Ulica kroków w kierunku obu towarzyszy. Wulfgar i Drizzt także to spostrzegli, gdyż kroki olbrzymia zwolniły tempo w sposób widoczny.

Olbrzym spojrzł na nich z obrazą, jakby został oszukany.

- Psy! - sapnął, z ust rzuciła mu się krew. - Jaką sztuczkę... Biggrin runął martwy nie wymawiając już ani słowa.

\* \* \* \* \*

- Pójdziemy za kotem? - zapytał Wulfgar, gdy wrócili do ukrytych drzwi. Drizzt zrobił pochodnię z jakiejś szmaty, którą wcześniej znalazł.

- Wierz w cień - odparł. - Guenhwyvar nie pozwoli uciec verbeegom. Prócz tego w jaskini czeka na mnie dobre jedzenie.

- Idź - powiedział Wulfgar. - Zostanę tutaj i będę czekał na powrót kota.

Drizzt poklepał barbarzyńcę po ramieniu i zebrał się do odejścia. Przeżyli wiele w ciągu tego krótkiego czasu, gdy byli razem i Drizzt podejrzewał, że zdenerwowanie już się zaczęło. Drow śpiewał pieśń zwycięstwa idąc do głównego korytarza, lecz tylko jako wymówkę przed Wulfgarem, gdyż nie zatrzymał się przy stole z obiadem. Olbrzym, z którym rozmawiali wykręcał się, gdy zapytali go o to, co znajduje się w korytarzu, który pozostał im do zbadania. Mimo wszystkiego co znaleźli, Drizzt wierzył, że mogło to oznaczać tylko jedną rzecz - skarby.

\* \* \* \* \*

Wielka pantera sadziła susami po kamieniach i z łatwością dosięgła ciężkostożego olbrzyma. Wkrótce Guenhwyvar usłyszała wysilony oddech verbeega, który z wysiłkiem pokonywał każdy spadek i podejście. Olbrzymy były stworzone dla Daledrop i otwartej tundry leżącej na nim. Lecz jego ucieczka była tak szalona, że nie mógł zejść z Kelvin's Cairn i zejść na łatwiejszy teren doliny. Szukał krótszej drogi wierząc, że będzie to szybsza droga do bezpieczeństwa. Guenhwyvar znała teren góry nie gorzej od swego pana, wiedziała gdzie każde stworzenie góry ma swoje legowisko. Kot już wcześniej zauważył dokąd olbrzym chce się dostać. Jak owczarek, zmniejszył dzielącą go odległość i drapał boki olbrzyma, kierując go w stronę głębokiego, górskiego jeziora. Przerażony verbeeg, pewien, że śmiercionośny młot bojowy lub żądłący jatagan są niedaleko z tyłu, nie odważył się zatrzymać i podjąć walki z panterą. Rzucił się na oślep szlakiem, który mu wybrała Guenhwyvar.

Po chwili Guenhwyvar oderwała się od olbrzyma i pobiegła naprzód. Gdy kot dotarł do brzegu zimnej wody, przekrzywił głowę i skoncentrował swoje wyostrzone zmysły, mając nadzieję odkryć coś, co mogłoby mu pomóc zakończyć dzieło. Nagle Guenhwyvar zauważyła delikatne przebłyski ruchu pod

iskierkami pierwszego światła na wodzie. Jej ostry wzrok wyróżnił długi kształt leżący śmiertelnie nieruchomo. Zadowolona z zastawionej pułapki, Guenhwyvar wycofała się pod najbliższą półkę skalną i czekała.

Olbrzym wypadł nad jeziorko dysząc ciężko, mimo strachu oparł się na chwilę o głaz. Przez chwilę wszystko wydawało się wystarczająco bezpieczne. Gdy tylko odzyskał oddech, rozejrzał się szybko dokoła w poszukiwaniu śladów pogoni, a potem znów ruszył naprzód. Była tylko jedna droga przez jeziorko, powalony pień, który sięgał środka, a wszystkie inne drogi wokół jeziorka, choć woda nie była szeroka, wiły się wokół pionowych urwisk i poszarpanych skał i obiecywały powolną wędrówkę. Verbeeg wypróbował pień. Wydawał się mocny, więc potwór ostrożnie ruszył do przodu. Kot czekał, aż olbrzym zbliży się do środka jeziorka, a potem zaatakował ze swego ukrycia i wyskoczył na verbeega. Kot wylądował ciężko na zaskoczonym olbrzymie, uderzywszy mocno swymi łapami w piersi potwora i odskoczył z powrotem w kierunku bezpiecznego brzegu. Guenhwyvar plusnęła w lodowatą wodę, lecz wydrapała się szybko z niebezpiecznej sadzawki. Olbrzym, wymachując przez chwilę dziko ramionami, usiłował przez chwilę utrzymać swą wątpliwą równowagę, a potem przewrócił się z pluskiem. Woda chlusnęła, aby go wciągnąć, więc olbrzym desperacko rzucił się w kierunku unoszącego się w pobliżu pnia, kształt którego Guenhwyvar rozpoznała już wcześniej.

Lecz gdy verbeeg sięgnął rękoma, kształt, o którym myślał, że jest pniem drzewa, eksplodował ruchem, gdy pięćdziesięciostopowy pyton wodny owinał się dokoła swej ofiary z oszalamiającą szybkością. Bezlitosne zwoje szybko unieruchomiły ramiona olbrzyma przy jego bokach i zaczęły się bezlitośnie zaciskać.

Guenhwyvar otrząsnęła zamarzającą wodę ze swego błyszczącego, czarnego futra i spojrzała znów na sadzawkę. Właśnie następna długość potwornego węża zamknęła się pod brodą verbeega i wciągnęła bezsilne ciało pod powierzchnię; pantera była zadowolona, że wypełniła swoją misję. Z

długim, głośnym rykiem, ogłaszającym zwycięstwo Guenhwyvar skierowała się w stronę legowiska.

## Ponure wieści

Drizzt szedł tunelami, omijając ciała olbrzymów i zwalniając tylko po to, aby chwycić następny kęs baraniny z dużego stołu. Przeszedł obok podpierających belek i ruszył ciemnym korytarzem, hamując swą niecierpliwość rozsądkiem. Jeśli olbrzymy ukryły swe skarby tam dalej, komnata zawierająca je mogła znajdować się za tymi ukrytymi drzwiami, mógł tam być też jakiś potwór, choć nie było prawdopodobne, aby to był jeszcze jeden olbrzym, gdyż dołączyłby do walki.

Tunel był naprawdę długi, biegnący prosto na północ i Drizzt zorientował się, że porusza się teraz pod masywem Kelvin's Cairn. Minał już ostatnią pochodnię, lecz był szczęśliwy, że panuje ciemność. Większość swego życia spędził wędrując tunelami pozbawionego światła podziemnego świata swego ludu, a jego duże oczy prowadziły go w absolutnej ciemności pewniej niż w rejonach światła. Korytarz skończył się nagle zaryglowanymi, obitymi żelazem drzwiami, ich metalowa sztaba utrzymywana była na swym miejscu przez wielki łańcuch i kłodę. Drizzt poczuł w pewnym stopniu wyrzuty sumienia, że pozostawił Wulfgara samego. Drow miał dwie słabości; najważniejszy był dreszcz walki, lecz zaraz po nim były nie odkryte łupy jego pokonanych wrogów. Drizzt nie gonił za złotem czy klejnotami, nie troszczył się o bogactwo, z rzadka nawet zatrzymywał sobie jakiś skarb, który zdobył. To był po prostu dreszcz, jaki odczuwał widząc je po raz pierwszy, podniecenie towarzyszące przesiewaniu ich przez palce, a może możliwość odkrycia jakiegoś niewiarygodnego przedmiotu, o którym słuch zaginał przed wiekami, a może księgi zaklęć jakiegoś starożytnego i potężnego maga. Towarzyszące mu uczucie zniknęło, gdy tylko wyciągnął mały wytrych zza swego pasa. Nigdy nie otrzymał formalnego wykształcenia w złodziejskim rzemiośle, lecz był tak zręczny i posiadał taką koordynację ruchów, jak każdy inny mistrz złodziejski.

Ze swymi czułymi palcami, pilnie nasłuchując nie miał szczególnych trudności z niezdamym zamkiem; w ciągu kilku sekund został otworzony. Drizzt nasłuchiwał uważnie czy zza drzwi nie dobiegnie go jakiś dźwięk. Nie usłyszawszy nic delikatnie podniósł wielką sztabę i odłożył ją na bok. Wyteżywszy słuch po raz ostatni, wyciągnął jeden ze swych jataganów i wstrzymując oddech w oczekiwaniu pchnął drzwi. Wypuścił powietrze z pełnym rozczarowania westchnieniem. Pokój za nimi jaśniał zamierającym światłem dwóch pochodni. Był mały i pusty, z wyjątkiem dużego, oprawionego w metal zwierciadła, stojącego pośrodku. Drizzt zszedł z pola widzenia lustra, doskonale świadom tego, że może ono mieć jakieś dziwne właściwości magiczne i podszedł z boku, aby zbadać je dokładniej.

Miało połowę wysokości mężczyzny, lecz było podniesione do poziomu oczu przez wymyślnie wykutą, żelazną podstawkę. Była inkrustowana srebrem i w tym położonym na uboczu pokoju było coś, co przywiodło Drizzta do przeświadczenia, że jest to coś więcej, niż zwykłe lustro. Jednak dokładne badanie nie ujawniło żadnych tajnych run czy znaków, mogących świadczyć o jego właściwościach. Nie znalazłszy nic niezwykłego w lustrze, Drizzt ostrożnie podszedł i stanął przed nim. Nagle w lustrze zaczęła wirować różowa mgła, ukazując trójwymiarową przestrzeń zawartą w płaszczyźnie szkła. Drizzt odskoczył w bok, bardziej zaciekawiony, niż przestraszony i przyglądał się rozgrywającej się scenie.

Mgła zgęstniała i nabrzmiała, jakby barwiona jakimś ukrytym ogniem. Nagle jej środek wybuchł grzybem i otworzył się w wyraźny obraz twarzy mężczyzny: wychudzone, puste wyobrażenie, malowane w manierze niektórych miast południa.

- Dlaczego mnie niepokoisz? - zapytała twarz w pustym pokoju przed lustrem. Drizzt cofnął się znów o krok w bok, dalej od linii wzroku zjawy. Stwierdził, że patrzy na tajemniczego maga, lecz uzmysłowił sobie, że jego przyjaciele zrobili zbyt wiele, aby podjął tę grę tak nierozważnie.

- Stań przede mną, Biggrinie! - rozkazała zjawa. Odczekała kilka chwil, warcząc niecierpliwie i stając się coraz bardziej napięta. - Kiedy stwierdzę, który z twoich idiotów nierozważnie mnie wezwał, zapewne zamienię cię w królika i każę rzucić cię na pożarcie wilkom! - Wrzasnęło dziko wyobrażenie. Lustro rozbłysło nagle i powróciło do normy.

Drizzt podrapał się w podbródek i zastanowił się, czy jest tu coś więcej do zrobienia, czy odkrycia. Zdecydował, że w tej chwili ryzyko byłoby zbyt wielkie.

\* \* \* \* \*

Gdy Drizzt wrócił do legowiska, znalazł Wulfgara siedzącego z Guenhwyvar w głównym przejściu, o kilka jardów tylko od zamkniętych na sztabę frontowych drzwi. Barbarzyńca głaskał umięśnione barki i szyję kota.

- Widzę, że Guenhwyvar zdobyła twoją przyjaźń - powiedział Drizzt, gdy podszedł do nich. Wulfgar uśmiechnął się.

- Doskonały sprzymierzeniec - powiedział pieszcząc zwierzę. - I prawdziwy wojownik! - Chciał wstać, lecz został potężnie rzucony znów na podłogę.

Legowiskiem zatrzęsa eksplozja, jakby pocisk z balisty uderzył w ciężkie drzwi, roztrzaskując ich drewnianą zasuwę i wdmuchując je do środka. Jedne z drzwi rozszczerpiły się na połowy, z drugich zostały oddarte górne zawiasy, pozostawiając je zwisające niezgrabnie na wykrzywionych dolnych zawiasach. Drizzt wyciągnął swój jatagan i gdy barbarzyńca usiłował odzyskać równowagę stanął nad Wulfgarem w pozycji obronnej.

Przez wiszące drzwi wskoczył nagle brodaty wojownik, okrągła tarcza ze znakiem kufła pieniącego się piwa kołysała się na jednym z jego ramion, a pozaginany i zakrwawiony topór bojowy balansował na drugim.

- Wyjdź i stań, olbrzymie! - zawołał Bruenor, waląc swym toporem w



tarczę, zupełnie jakby jego klan nie narobił już wcześniej wystarczająco dużo hałasu, aby obudzić legowisko.

- Uspokój się, dziki krasnoludzie - roześmiał się Drizzt. - Wszystkie verbeegi są martwe.

Bruenor zauważył swych przyjaciół i wskoczył do tunelu, za nim poszła reszta awanturniczego klanu.

- Wszyscy martwi! - krzyknął krasnolud. - Niech cię diabli, elfie! Wiedziałem, że całą zabawę zachowasz dla siebie!

- Co z posiłkami? - zapytał Wulfgar. Bruenor roześmiał się złośliwie.

- Trochę wiary, dobrze, chłopcze? Są zwaleni do wspólnej dziury, choć ich pochówek jest zbyt godny, jak dla nich, jak mówię! Pozostał przy życiu tylko jeden, żaloszny ork, który będzie oddychał tak długo, jak długo będzie poruszał swym śmierdzącym językiem!

Po epizodzie z lustrem Drizzt był bardziej niż trochę zainteresowany przesłuchaniem orka.

- Przesłuchałeś go? - zapytał Bruenora.

- Och, milczy, jak do teraz - odparł krasnolud. - Mam jednak kilka sposobów na to, żeby zaczął kwiczeć!

Drizzt wiedział lepiej. Orki nie były lojalnymi stworzeniami, lecz pod czarem maga, tortury zwykle nie były zbyt przydatne. Potrzebowali czegoś, co mogłoby przeciwstawić się magii, a Drizzt miał pomysł co mogłoby zadziałać.

- Idź po Regisa - polecił Bruenorowi. - Halfling może zrobić tak, że ork powie nam wszystko, co chcemy wiedzieć.

- Tortury byłyby zabawniejsze - poskarżył się Bruenor, lecz on także wiedział, że rada drowa jest mądra. Był ciekaw i zmartwiony tym, dlaczego tak wielu olbrzymów współpracowało ze sobą. A teraz, z orkami przy boku...

\* \* \* \* \*

Drizzt i Wulfgar siedzieli w dalszym rogu małego pokoju, tak daleko od Bruenora i dwu innych krasnoludów, jak tylko mogli. Jeden z oddziałów Bruenora wrócił z Lonelywood z Regisem tej samej nocy i, mimo że wszyscy byli wyczerpani marszem i walką, to byli zbyt wystraszeni domniemanymi informacjami, aby spokojnie spać. Regis i jeniec ork przeszli do sąsiedniego pokoju na prywatną rozmowę z miejsca, gdy tylko halfling przy pomocy swego rubinowego wisiora uzyskał kontrolę nad jeńcem.

Bruenor zajął się przygotowywaniem nowego przepisu na pieczeń z mózgow olbrzymów - gotując nieszczęsne, śmierdzące ingrediencje w czaszce verbeega.

- Użyj ich głów! - argumentował w odpowiedzi na wyraz obrzydzenia Drizzta i Wulfgara. - Całe podwórze gęsi smakuje lepiej niż coś, co nie używa mięśni. To samo należy sądzić o mózгах olbrzymów.

Drizzt i Wulfgar nie sądzili tak. Nie chcieli opuścić pola i stracić czegoś, co Regis mógł powiedzieć, skulili się więc w najdalszym kącie pokoju, zatopieni w prywatnej rozmowie.

Bruenor wyciągnął się, aby lepiej ich słyszeć, gdyż mówili o czymś, co go bardzo interesowało.

- Pół ostatniego do kuchni, a pół dla kota - nalegał Wulfgar.

- A ty tylko weźmiesz połowę - odparł Drizzt.

- Zgadza się - powiedział Wulfgar. - Rozdzielimy tego w hollu, a Biggrina damy pośrodku? Drizzt pokiwał głową.

- Potem wszystkie połowy, które pokonaliśmy wspólnie, dodaj do siebie, a będzie dziesięć i pół dla mnie i dziesięć i pół dla ciebie.

- I cztery dla kota - dodał Drizzt. - Dobra walka, przyjacielu. Jak dotąd trzymałeś się, lecz czuję, że przed nami jest jeszcze więcej walk i moje doświadczenie w końcu zwycięży z twoją siłą!

- Starzejesz się, dobry elfie - powiedział Wulfgar, opierając się o ścianę. Jasność zadowolenia z siebie przebijała się przez jego blond brodę. -

Zobaczymy, zobaczymy.

Bruenor także się uśmiechnął, z powodu tak pozytywnego współzawodnictwa między jego przyjaciółmi, jak i z powodu wzrastającej dumy z młodego barbarzyńcy. Wulfgar działał doskonale, aby dotrzymać kroku zręcznemu weteranowi, takiemu, jakim jest Drizzt Do'Urden.

Z pokoju wynurzył się Regis, a szarość na jego zazwyczaj jowialnej twarzy zmroziła serdeczną atmosferę.

- Mamy niezłe kłopoty - powiedział ponuro halfling.

- Gdzie jest ork? - zapytał Bruenor, wyciągając zza pasa swój topór zupełnie nie rozumiawszy, co halfling miał na myśli.

- Tam w środku. Nic mu nie jest - odparł Regis. Ork był szczęśliwy, mogąc opowiedzieć swemu nowemu przyjacielowi wszystko o planach Akara Kessella, dotyczących inwazji na Dekapolis i o rozmiarach zgromadzonych przez niego sił. Regis widocznie drżał, gdy przekazywał przyjaciołom te nowiny.

- Wszystkie szczepy orków, goblinów i klany verbeegów tego regionu Grzbietu Świata, zostały zebrane razem, pod dowództwem czarnoksiężnika zwanego Akarem Kessellem - zaczął halfling. Drizzt i Wulfgar spojrzeli po sobie, rozpoznając imię Kessella. Gdy verbeegi mówiły o nim, barbarzyńca sądził, że Akar Kessell jest potężnym lodowym olbrzymem, ale Drizzt spodziewał się czegoś innego, szczególnie po incydencie z lustrem.

- Planują zaatakowanie Dekapolis - kontynuował Regis. - Nawet barbarzyńcy, prowadzeni przez jakiegoś potężnego, jednookiego króla dołączyli do nich!

Twarz Wulfgara poczerwieniała z wściekłości i zakłopotania. Jego lud walczył ramię w ramię z orkami! Znał wodza, o którym mówił Regis, gdyż pochodził z Klanu Łosia i nawet raz widział herb klanu, jako herold Heafstaaga. Drizzt także przypomniał sobie boleśnie jednookiego króla. Położył uspokajająco rękę na ramieniu Wulfgara.

- Idźcie do Bryn Shander - powiedział drow Bruenorowi i Regisowi. - Ludzie muszą się przygotować.

Regis skrzywił się, wiedząc doskonale, że będzie to daremny trud. Jeśli szacunki orka, dotyczące gromadzącej się armii były prawdziwe, całe Dekapolis zebrane razem nie dałoby rady przeciwstawić się atakowi. Halfling spuścił głowę i powiedział cicho, nie chcąc niepokoić swych przyjaciół nic ponad to, co było konieczne:

- Musimy uciekać!

\* \* \* \* \*

Choć Bruenor i Regis byli w stanie przekonać Cassiusa o konieczności pośpiechu i wadze przyniesionych nowin, zabrakło kilku dni na zebrania pozostałych burmistrzów. Był to szczyt sezonu na pstrągi, późne lato i właśnie ostatni zaciąg wylądował z wielkim ładunkiem dla ostatniej karawany kupieckiej do Luskanu. Burmistrzowie dziewięciu osad rybackich odczuwali powagę odpowiedzialności za swoje miejscowości, lecz przy okazji pałali wyjątkową niechęcią do opuszczenia swych jezior nawet na jeden dzień.

Ogólnie osady były gotowe połączyć się dla dobra Dekapolis, ale nastrój narady był wyjątkowo ku temu niesprzyjający. Wyjątek w sprzeciwach stanowili: Cassius z Bryn Shander, Muldoon - nowy burmistrz Lonelywood, który patrzył na Regisa, jak na bohatera swego miasta, Glensather z Easthaven, oraz Agorwal z Termalaine, który był niezachwianie lojalny względem Bruenora. Kemp, wciąż chowający urazę do Bruenora za incydent z Drizztem po Bitwie o Bryn Shander, był szczególnie wybuchowy. Zanim Cassius miał nawet okazję przedstawić formalną stronę przepisów, opryskliwy burmistrz Targos wyskoczył ze swego krzesła i wyrznął pięścią w stół.

- Do diabła z formalnościami, przejdźmy do rzeczy! - warknął Kemp. - Jakim prawem rozkazujesz nam opuścić jeziora, Cassiusie? Nawet gdy teraz

siedzimy tu, przy tym stole, kupcy z Luskanu przygotowują się do podróży!

- Mam wiadomości o inwazji, burmistrzu Kemp! - odparł chłodno Cassius, rozumiejąc wściekłość rybaka. - Anie chciałbym wzywać ciebie, ani żadnego z was, w czasie sezonu, jeśli nie byłoby to tak pilne.

- A więc te pogłoski są prawdziwe - warknął Kemp. - Najazd, powiedziałaś? Ba! Widzę dalej niż te kłamstwa na zebraniu!

Zwrócił się do Agorwala. Walki między Targos i Termalaine uległy eskalacji w ciągu ostatnich kilku tygodni, mimo wysiłków Cassiusa, aby rozwiązać ten problem i stworzyć pewne zasady rozmów wojujących miast przy stole rokowań. Agorwal zgodził się na spotkanie, lecz Kemp był niewzruszenie przeciwny temu. Tak więc, wśród wzrastających podejrzeń czas tego naglącego spotkania nie mógł pogorszyć już niczego.

- To naprawdę żalosna próba! - ryknął Kemp. Rozejrzał się po pozostałych burmistrzach. - Żalosna próba Agorwala i jego spiskujących popleczników, aby zdobyć uprzywilejowaną pozycję Termalaine w jej sporze z Targos!

Podburzony aurą podejrzliwości wniesioną przez Kempa, Schermont, nowy burmistrz Caer-Konig wyciągnął oskarżające palec w kierunku Jensina Brenta z Caer-Dineval.

- Po czyjej jesteś stronie w tym spisku? - powiedział do swego zagorzałego rywala. Schermont zajął taką pozycję po tym, jak pierwszy burmistrz Caer-Konig został zabity na wodach Lac Dinneshere w walce z łodziami Dineval. Dorim Lugar był przyjacielem Schermonta i przywódcą, dlatego polityka burmistrza prowadzona przeciwko znieawidzonemu Caer-Dineval była bardziej nawet nieprzyjazna niż jego poprzednika.

Regis i Bruenor siedzieli cicho, pogrążając się w bezsilnym przerażeniu przez całą tę początkową kłótnię. W końcu Cassius uderzył swym młotkiem z całej siły w stół, rozszczepiając jego trzonek na dwoje i uspokajając pozostałych na wystarczająco długo, aby wypowiedzieć swoje zdanie.

- Proszę o chwilę ciszy! - polecił. - Powstrzymajcie swoje jadowne języki i posłuchajcie posłańca z ponurymi wiadomościami! - Pozostali opadli na swe krzesła i umilkli, lecz Cassius obawiał się, że ziarno niezgody już zakiełkowało.

Zwrócił się do Regisa.

Naprawdę przestraszony tym, czego dowiedział się od wziętego do niewoli orka, Regis zapalczywie opowiedział o walce swego przyjaciela, w której zwyciężył legowisko verbeegów i trawy Daledrop.

- Bruenor pochwycił jednego z orków, które eskortowały olbrzymów - powiedział z naciskiem. Niektórzy z burmistrzów wstrzymali oddech na wzmiankę o tym, że te stworzenia połączyły się, lecz Kemp i niektórzy inni, nawet podejrzewając bardziej bezpośrednie zagrożenie ze strony rywali, już wcześniej zdecydowali o prawdziwym celu spotkania.

- Ork powiedział nam - kontynuował ponuro Regis, - o nadejściu potężnego czarnoksiężnika, Akara Kessella i jego potężnych oddziałów goblinów i olbrzymów! Oni chcą podbić Dekapolis! - Sądził, że dramatyzm jego słów będzie wystarczający.

Jednak Kemp poczuł się znieważony.

- Wierzysz słowom orka, Cassiusie? Zwołałeś nas z jezior w krytycznym czasie, z powodu groźby śmierdzącego orka?

- Opowieść halflinga jest niezwykła - dodał Schermont. - Wszyscy słyszeliśmy, że wzięte do niewoli gobliny machają językiem w każdą stronę, o której sądzą, że uchroni ich nic nie wartą głowę.

- A może mamy inne powody? - syknął Kemp do patrzącego na niego Agorwala.

Cassius, mimo że naprawdę wierzył w te ponure wiadomości, siedział głęboko w swym krześle i nie mówił nic. Sądząc po napiętej sytuacji na jeziorach, połączonej z sezonem łownym, dalekim od szczególnej jałowości sezonu łownego, który właśnie się zbliżał, podejrzewał, że to właśnie się stanie. Gdy zebranie przerodziło się w krzyki, spojrział z rezygnacją na Bruenora i

Regisa, po czym wzruszył ramionami. Wśród przyrzeczeń, które później zaczęto wymieniać, Regis wyciągnął swój rubinowy wisiołek spod kamizelki i trącił Bruenora. Ten spojrzał na rubin i na zgromadzonych rozczarowany; mieli nadzieję, że magiczny klejnot nie będzie potrzebny.

Regis rąbnął swym młotkiem w podłogę i został zauważony przez Cassiusa. Potem, jak to uczynił pięć lat wcześniej, wskoczył na stół i poszedł w kierunku swych głównych antagonistów. Lecz tym razem rezultat nie był taki, jakiego spodziewał się Regis. Kemp spędził wiele godzin w ciągu ostatnich pięciu lat, zastanawiając się nad tym zgromadzeniem sprzed inwazji barbarzyńców. Burmistrzowie byli szczęśliwi z powodu takiego rozwiązania sytuacji i po prawdzie stwierdzili, że oni wszyscy i całe Dekapolis zobowiązało halflinga, aby ich ostrzegł. Teraz zajmowało to Kempa bardziej, niż drobnostka ich początkowej pozycji. Był awanturnicznym typem, którego pierwszą miłością, nawet przed połowami, była walka, ale jego umysł był ostry i wyczulony na niebezpieczeństwo. Obserwował Regisa kilka razy w ciągu ostatnich kilku lat i słuchał uważnie opowieści o zdolnościach halflinga w sztuce przekonywania. Gdy Regis się zbliżył, krzepki burmistrz odwrócił swe oczy.

- Bądź sobie sztukmistrzem! - warknął odsuwając swe krzesło od stołu. - Wydaje się, że masz dziwny sposób przekonywania ludzi do swego punktu widzenia, lecz ja tym razem nie poddam się twemu zaklęciu! - Zwrócił się do pozostałych burmistrzów. - Uważajcie na halflinga! On ma po swojej stronie jakąś magię, bądźcie czujni!

Kemp rozumiał, że nie ma sposobu na wypróbowanie swych żądań, lecz stwierdził jednocześnie, że go nawet nie potrzebuje. Regis rozejrzał się dokoła, wzburzony tym, że nawet nie mógł odpowiedzieć na oskarżenia burmistrza. Nawet Agorwal, mimo że burmistrz Termalaine taktownie usiłował ukryć ten fakt, nie chciałby dłużej patrzeć prosto w oczy Regisa.

- Usiądź, oszuście! - dociął mu Kemp. - Twoja magia już raz nie okazała się dobra!

Bruenor, dotąd milczący, podskoczył nagle z twarzą wykrzywioną z wściekłości.

- Czy to też jest oszustwo, ty targoski psie? - zaatakował krasnolud. Wyciągnął zza pasa sakiewkę i wysypał jej zawartość - głowę verbeega - na stół przed Kempem. Kilku burmistrzów odskoczyło w tył z przerażeniem, lecz Kemp pozostał niewzruszony.

- Mieliśmy do czynienia z tymi łajdackimi olbrzymami wiele razy już wcześniej - odparł chłodno burmistrz.

- Łajdackimi? - powtórzył Bruenor z niedowierzaniem. - Pokonaliśmy dwie grupy tych bestii, wraz z towarzyszącymi im ogrami i orkami!

- Włócząca się banda - wyjaśnił to gładko Kemp z uporem.

- Wszyscy zostali zabici, jak powiedziałaś. Dlaczego więc stało się to tematem posiedzenia? Jeśli są to odniesienia, jakich pożądasz, potężny krasnoludzie, więc powinienesz je dostać! - Jego głos ociekał jadem, przyglądał się czerwieniejącej twarzy Bruenora z głębokim zadowoleniem. - Może Cassius przemówi w twoim imieniu przed całym ludem Dekapolis?

Bruenor wyrznął pięścią w stół, przyglądając się mężczyznom zgromadzonym wokół siebie z wymalowaną na twarzy groźbą względem każdego, kto odważyłby się kontynuować zarzuty Kempa.

- Przybyliśmy już wcześniej, aby pomóc obronić wasze domy i wasze rodziny - ryknął. - Może być tak, że uwierzycie nam i zrobicie coś, aby przeżyć. Lub może być tak, że posłuchacie słów tego psa z Targos i nie zrobicie nic. W każdym razie mam was dość! Róbcie jak chcecie i niech wasi bogowie wam sprzyjają! - Odwrócił się i wyszedł z pokoju.

Ponury ton Bruenora sprawił, że wielu z burmistrzów stwierdziło, że groźba była po prostu zbyt poważna, aby ją sobie zlekceważyć, traktując jako podstęp zdesperowanych jeńców, a może i bardziej podstępny plan Cassiusa i innych burmistrzów. Jednak Kemp, dumny i arogancki, nadal był pewien, że Agorwal i jego nie-ludzcy przyjaciele - halfling i krasnolud, użyli pretekstu



inwazji, aby zyskać pewną przewagę nad głównym miastem Targos. Dla Cassiusa opinia Kempa miała wielką wagę spośród wszystkich miast Dekapolis - specjalnie dla ludności Caer-Konig i Caer-Dineval, która w niewzruszonej neutralności Bryn Shander, w ich szamotaninie szukała przychylności Targos. Wielu burmistrzów nadal podejrzliwie podeszło do swych rywali i chciało przyjąć wyjaśnienia Kempa, aby zapobiec temu, by Cassius sprowadził posiedzenie na manowce. Dążenia zostały wkrótce jasno nakreślone.

Regis przyglądał się spektaklowi, jak przeciwne strony miały się w różnych kierunkach, jednak skoro wiarygodność halflinga została unicestwiona, to nie interesował go już dalszy przebieg spotkania. W końcu nie zdecydowano niczego. Większość, czyli Agorwal, Glensather i Muldoon wycisnęli z siebie ogólną deklarację.

- Należy wydać ogólne ostrzeżenie dla wszystkich mieszkańców Dekapolis. Niech ludzie wiedzą o naszych ponurych sporach i niech będą przekonani, że każdy, kto będzie żądał ochrony, znajdzie schronienie w murach Bryn Shander.

Regis spojrzął na podzielonych burmistrzów. Nie identyfikujący się z nimi halfling zastanawiał się, jaką konkretną ochronę właściwie może zaoferować Bryn Shander, mimo swych wysokich murów.

## Niewolnik nie-człowieka

- Nie przekonujcie mnie - warknął Bruenor, chociaż żadne z jego czworga przyjaciół, stojących wraz z nim na kamienistym zboczu, nie miało zamiaru sprzeciwiać się jego decyzji. W swym głupim pieniactwie i pysze większość burmistrzów skazała swe wspólnoty na prawie pewne unicestwienie i ani Drizzt, Wulfgar, Catti-brie, czy Regis nie podejrzewali, że krasnoludy przyłączą się do tak beznadziejnej sprawy.

- Kiedy zablokujesz kopalnie? - zapytał Drizzt. Drow nie zdecydował się jeszcze, czy dołączy do krasnoludów, do dobrowolnego więzienia w ich jaskiniach, lecz zamierzał działać jako zwiadowca w Bryn Shander, przynajmniej dopóki armia Akara Kessella nie wkroczy na te tereny.

- Przygotowania rozpoczną się tej nocy - powiedział Bruenor. - Lecz gdy znajdą się na miejscu, nie zrobimy żadnego ruchu. Pozwolimy śmierzącym orkom nastąpić sobie na gardła, zanim opuścimy tunele i wrzucimy ich do wodospadu. Oprą się nam wtedy, co?

Drizzt wzruszył ramionami. Mimo że nadal unikała go większość mieszkańców Dekapolis, drow miał silne poczucie lojalności i nie był pewien, czy powinien odwrócić się plecami do wybranego przez siebie domu, nawet gdyby groziło to samobójstwem. Drizzt nie miał też chęci wracać do ciemnego, podziemnego świata, nawet do przyjaznych i wygodnych jaskiń miasta krasnoludów.

- A ty co postanowiłeś? - zapytał Bruenor Regisa.

Halfling także był rozdarty między instynktem przeżycia, a lojalnością względem Dekapolis. Przy pomocy swego rubinu żył doskonale przez ostatnie lata w Maer Dualdon, lecz teraz jego skorupka została roztrzaskana. Gdy rozeszły się pogłoski o naradzie, wszyscy w Bryn Shander szeptali o magicznym wpływie halflinga. Nie potrwa długo, gdy wszystkie wspólnoty dowiedzą się o

oskarżeniach Kempa i będą go unikać, jeśli nawet nie przeciwstawiać się otwarcie. Czy tak, czy tak, wiedział, że kończą się już dni jego łatwego życia w Lonelywood.

- Dziękuję ci za zaproszenie - powiedział do Bruenora. - Przyjdę, zanim nadejdzie Kessell.

- Dobrze - odpowiedział krasnolud. - Zajmijcie pokój w pobliżu chłopca tak, aby żaden z krasnoludów nie usłyszał burczenia w jego brzuchu! - Mrugnął dobrodusznie okiem do Drizzta.

- Nie - powiedział Wulfgar. Bruenor spojrzał na niego z zaciekawieniem, nie rozumiawszy zamiarów barbarzyńcy, zastanawiając się, dlaczego ma coś przeciwko Regisowi.

- Patrz na samego siebie, chłopcze - pouczył go Bruenor. - Jeśli chcesz zostać przy dziewczynie, to pomyśl o pochyleniu swej głowy przed zamachami mego topora.

Catti-brie roześmiała się zażenowana, ale też i naprawdę dotknięta.

- Twoje kopalnie nie są miejscem dla mnie - powiedział nagle Wulfgar. - Moje życie należy do równin.

- Zapomniałeś, że twoje życie należy do mnie z wyboru! - odparł Bruenor. W istocie, jego wrzaski były spowodowane bardziej ojcowskim gniewem, niż oburzeniem mistrza.

Wulfgar stał przed krasnoludem dumny i poważny. Drizzt zrozumiał i był zadowolony. Teraz także Bruenor zrozumiał do czego dąży barbarzyńca i mimo, że nienawidził myśli o rozstaniu, czuł się w tej chwili bardziej dumny z młodziana, niż kiedykolwiek przedtem.

- Mój czas umowy nie skończył się - zaczął Wulfgar, - lecz spłaciłem mój dług względem ciebie, mój przyjacielu i względem twego ludu z wielokrotną nawiązką. Jestem Wulfgar! - oznajmił dumnie, wysuwając pewnie szczękę i prężąc mięśnie. - Już nie chłopiec, a mężczyzna! Wolny mężczyzna!

Bruenor poczuł, że oczy mu wilgotnieją. Po raz pierwszy nie zrobił nic,

aby to ukryć. Cofnął się przed olbrzymim barbarzyńcą i odpowiedział nieustępliwemu spojrzeniu Wulfgar wzrokiem szczerego podziwu.

- Jesteś taki - zauważył Bruenor. - A więc mogę cię zapytać o twój wybór, czy zostaniesz i będziesz walczył u mego boku?

Wulfgar potrząsnął głową.

- Spłaciłem swój dług względem ciebie, to prawda. I zawsze będę nazywał cię moim przyjacielem... drogim przyjacielem. Lecz mam jeszcze inny dług do spłacenia - spojrzał na Kelvin's Cairn i dalej. Niezliczone gwiazdy lśniły jasno nad tundrą, czyniąc otwartą równinę jeszcze większą i bardziej pustą. - Tam, w innym świecie.

Catti-brie westchnęła i poruszyła się niespokojnie. Sama w pełni rozumiała niewyraźny obraz, jaki namalował Wulfgar i dlatego chyba nie była zadowolona z jego wyboru. Bruenor pokiwał głową, respektując decyzję barbarzyńcy.

- A więc idź i niech ci się szczęści - powiedział, usiłując utrzymać swój łamiący się głos w równowadze, gdy ruszył kamienistą ścieżką. Przystanął na chwilę i spojrzał na wysokiego, młodego barbarzyńcę. - Jesteś mężczyzną, nie można temu zaprzeczyć - powiedział jeszcze przez ramię. - Ale nigdy nie zapominaj, że jesteś moim chłopcem!

- Nie zapomnę - szepnął cicho Wulfgar, gdy Bruenor zniknął w tunelu. Poczł rękę Drizzta na swym ramieniu.

- Kiedy odejdziesz? - zapytał drow.

- Dziś w nocy - odparł Wulfgar. - Te ponure dni nie pozwalają na zwłokę.

- Dokąd pójdziesz? - zapytała Catti-brie, już wcześniej znając prawdę, a także nieokreśloną odpowiedź, jaką da Wulfgar. Barbarzyńca zwrócił swój zamglony wzrok na równiny.

- Do domu.

Ruszył ścieżką. Regis poszedł za nim. Lecz Catti-brie zaczęła i skinęła na Drizzta, aby uczynił podobnie.

- Pożegnałeś Wulfgara tej nocy - powiedziała do Drowa. - Nie wierzę, że kiedykolwiek wróci.

- Dom jest tym miejscem, które wybrał - odparł Drizzt domyślając się, że wiadomość o tym, iż Heafstaag dołączył do Kessella odegrała rolę w podjęciu decyzji przez Wulfgara. Przyglądał się z uznaniem. - On ma pewne prywatne powody, aby się tym zająć.

- Więcej niż wiesz - powiedziała Catti-brie. Drizzt spojrział na nią z zaciekawieniem. - Wulfgar myśli o przygodzie - wyjaśniła. Nie miała zamiaru niszczyć jego wiary w Wulfgara, lecz sądziła, że Drizzt Do'Urden, jak nikt inny może znaleźć sposób, aby pomóc. - O takiej, o której sądzę, że została na niego nałożona, zanim był gotów.

- Sprawy szczepu są jego interesem - powiedział Drizzt, domyślając się co chce zasugerować dziewczyna. - Barbarzyńcy mają swe własne drogi i nie widują chętnie obcych.

- Co do szczepów, zgadzam się - powiedziała Catti-brie. - Jednak droga Wulfgara, o ile się nie mylę, nie prowadzi prosto do domu. Przed nim jest coś innego, przygoda, do której często czynił aluzje, ale nigdy w pełni ich nie wyjaśnił. Wiem tylko, że zawiera w sobie pierwiastek wielkiego niebezpieczeństwa i przysięgę, co do której obawiał się, że jej spełnienie przerasta jego możliwości.

Drizzt spojrział na usiane gwiazdami niebo nad równinami i rozważył słowa dziewczyny. Wiedział, że Catti-brie jest przenikliwa i spostrzegawcza ponad swój wiek. Nie wątpił w jej domysły.

Gwiazdy migotały w chłodnej nocy, kopuła niebios dotykała płaskiego horyzontu. Horyzontu nie znaczonego ogniskami zbliżającej się armii, jak zauważył Drizzt.

Może miał jeszcze czas.

\* \* \* \* \*

Mimo, że proklamacja Cassiusa w ciągu dwóch dni dosięgła nawet najdalszych miast, kilka grup uchodźców szło drogami do Bryn Shander. Cassius w pełni spodziewał się tego, lub nigdy by nie złożył śmiałej oferty chronienia tych wszystkich, którzy przybywali. Bryn Shander było dużym miastem, a jego obecna populacja nie była tak duża, jak niegdyś. W obrębie murów stało wiele pustych budynków i całe kwartały przeznaczone dla odwiedzających miasto karawan kupieckich teraz świeciły pustkami. Jednak nawet gdyby połowa pozostałych dziewięciu wspólnot szukała tu schronienia, Cassius byłby mocno zobowiązany do dotrzymania obietnicy.

Burmistrz nie martwił się. Ludność Dekapolis była twardym ludem i każdego dnia żyła pod groźbą zagrożenia inwazją goblinów. Cassius wiedział, że trzeba było czegoś więcej, niż abstrakcyjnego ostrzeżenia, aby opuścili swe domy. A przy posłuszeństwie miast takim, jakie było, kilku z przywódców miast w ogóle nie powinno przedsięwziąć żadnych środków, aby przekonywać ludność do uciezki. Tylko Glensather i Agorwal przybyli do bram Bryn Shander. Prawie wszyscy z Easthaven stanęli za swym przywódcą, ale Agorwal miał za sobą mniej niż połowę ludności Termalaine. Pogłoski o nieprzyjaznym mieście Targos, tak dobrze bronionym, jak Bryn Shander czyniły jasnym, że nie opuści go żaden z mieszkańców. Wielu rybaków z Termalaine w obawie, że Targos zdobędzie nad nimi przewagę ekonomiczną, nie chciało zaprzepaścić najbardziej lukratywnego miesiąca sezonu. Podobnie było z Caer-Konig i Caer-Dineval. Żaden z przeciwników nie chciał ustąpić pola drugiemu i ani jedna osoba z obu miast nie uciekła do Bryn Shander. Dla ludności tych nawykłych do bitew wspólnot orki były odległym zagrożeniem, którym można się było zająć wtedy, gdyby się zmaterializowało, lecz walka z najbliższymi sąsiadami była zbyt brutalnie rzeczywista w ich codziennym życiu.

Miasto Bremen na zachodnich rubieżach pozostawało niezależne od innych wspólnot, dając Cassiusowi niewielką próbę potwierdzenia jego pozycji

jako przywódcy. Good Mead i Dougan's Hole na południu nie miały zamiaru kryć się w obwarowanym mieście, ani wysyłać oddziałów, aby pomóc pozostałym w walce. Te dwa miasta nad Czerwonymi Wodami, najmniejszym z jezior i najuboższym w pstrągi, nie mogły sobie w żaden sposób pozwolić na rozstanie się ze swymi łodziami. Posłuchały wezwania do jedności już pięć lat wcześniej, w czasie zagrożenia inwazją barbarzyńców i choć poniosły największe straty w walce spośród wszystkich miast, osiągnęły najmniej. Kilka grup przybyło z Lonelywood, lecz większość ludności najbardziej na północ wysuniętego miasta wolała pozostać z dala od tych spraw. Ich bohater stracił twarz i nawet Muldoon teraz widział halflinga w innym świetle i potraktował ostrzeżenie o inwazji, jak nieporozumienie, a może nawet jak zaplanowany kawał.

Największe dobro regionu padło przytłoczone mniejszymi zyskami osobistymi głupiej dumy.

\* \* \* \* \*

Regis wrócił do Bryn Shander, żeby poczynić osobiste przygotowania rankiem, po odejściu Wulfgara. Miał przyjaciela przybyłego z Lonelywood ze swym najcenniejszym dobytkiem, przyglądającego się z przerażeniem jak dni upływają bez żadnych przygotowań na przyjęcie zbliżającej się armii. Nawet po zebraniu halfling miał pewną nadzieję, że lud uświadomi sobie fakt nadciągającej zagłady i zjednoczy się, lecz teraz zaczynał raczej wierzyć, że decyzja krasnoludów o opuszczeniu Dekapolis i zamknięciu się w swych kopalniach, była jedyną szansą, jaką mieli, jeśli chcieli przeżyć.

Regis częściowo oskarżał się o nadchodzącą tragedię, będąc przekonany, że niezbyt troszczył się o wszystko. Gdy wraz z Drizztem obmyślali plany wykorzystania sytuacji politycznej i siły rubinu do zmuszenia miast do zjednoczenia się przeciwko barbarzyńcom, spędzili wiele godzin przewidując

początkowe odpowiedzi burmistrzów i rozważając wartość każdego ze sprzymierzeńców. Jednak tym razem Regis bardziej zawierzył ludności Dekapolis i kamieniowi, wyobrażając sobie, że będzie mógł po prostu użyć ich siły, aby przekonać kilku ostatnich wątpiących o powadze sytuacji. Jednak teraz Regis nie mógł wytrzymać wagi swej winy, gdy słyszał aroganckie i pełne niedowierzania odpowiedzi nadchodzące z miast. Dlaczego powziął zamiar skłonienia ludzi do bronienia się? Jeśli byli wystarczająco głupi, aby przedłożyć własną dumę nad zniszczenie, to jaka odpowiedzialność, czy nawet jaka racja mogła ich uratować?

- Masz to, na co sobie zasłużyłeś - powiedział głośno halfling, uśmiechając się do siebie, gdy stwierdził, że staje się tak samo cyniczny, jak Bruenor. Lecz gruboskórność była jego jedyną obroną w tej beznadziejnej sytuacji. Miał nadzieję, że jego przyjaciel z Lonelywood przybędzie szybko.

Jego sanktuarium znajdowało się pod ziemią.

\* \* \* \* \*

Akar Kessell siedział na kryształowym tronie w Sali Widzeń na trzecim piętrze Cryshal-Tirith, bębniąc nerwowo palcami po poręczy dużego krzesła i patrząc intensywnie w ciemne lustro przed sobą. Biggrin już od dłuższego czasu spóźniał się z raportem o karawanie z posiłkami. Ostatnie wezwanie, jakie mag otrzymał z legowiska było podejrzone i nie było na tamtym końcu nikogo, kto przyjąłby jego odpowiedź. Teraz lustro w legowisku pokazywało tylko czerń, opierając się wszystkim próbom maga, aby przeszukać pokój. Jeśli lustro zostałoby strzaskane, to Kessell byłby w stanie wyczuć przesunięcie w swych wizjach. Lecz to było bardziej tajemnicze, ponieważ coś, czego mag nie rozumiał, blokowało jego widzenie na odległość. Ten dylemat denerwował go, powodował, iż sądził, że jest oszukiwany lub odkryty. Bębnił nerwowo palcami.

- Może nadszedł czas, aby podjąć jedyną decyzję - zasugerował Errtu ze



swego zwykłego miejsca obok tronu maga.

- Nie osiągnęliśmy jeszcze pełnej mocy! - odparł Kessell. - Nie przybyło jeszcze wiele klanów goblinów i duży szczep olbrzymów. Barbarzyńcy także nie są gotowi.

- Oddziały rwą się do walki - podkreślił Errtu. - Walczą między sobą tak, że możesz już stwierdzić, że twoja armia rozpada się wokół ciebie!

Kessell zgadzał się, że utrzymanie razem szczepów goblinów tak długo, było ryzykownym i niebezpiecznym posunięciem. Może byłoby lepiej, gdyby natychmiast wymaszerowali, ale mag ciągle chciał być pewien. Czekał, aż będzie miał największe siły.

- Gdzie jest Biggrin? - jęknął Kessell. - Dlaczego nie odpowiada na me wezwania?

- Jakie poczynili przygotowania ludzie? - zapytał nagle Errtu.

Kessell jednak go nie słuchał. Otarł pot z twarzy. Może kryształ i demon mieli rację i trzeba było wysłać mniej rzucających się w oczy barbarzyńców do legowiska. Co pomyślą sobie rybacy, gdy natkną się na tak niezwykłą kombinację potworów, zalegających na ich terenie? Czego będą się domyślali?

Errtu zauważył z ponurą satysfakcją niepokój Kessella. Demon i kryształ pchali Kessella już wcześniej do uderzenia, w chwili, gdy przestały nadchodzić raporty od Biggrina. Lecz tchórzliwy mag, potrzebujący więcej zabezpieczeń nadal zwlekał.

- Mam iść do oddziałów? - zapytał Errtu, pewien, że opór Kessella zniknął.

- Wyślij gońców do barbarzyńców i do szczepów, które jeszcze nie dołączyły do nas - powiedział Kessell. - Powiedz im, że walka u naszego boku oznacza świętowanie zwycięstwa! Lecz ci, którzy nie będą walczyli u naszego boku, upadną przed nami! Jutro wyruszamy!

Errtu wyruszył z wieży bez wahania i wkrótce okrzyki radości z powodu rozpoczęcia wojny rozniosły się echem po olbrzymim obozie. Gobliny i

olbrzymy biegały podekscytowane, zwalając namioty i tratując zapasy. Oczekiwały na tę chwilę od wielu tygodni i teraz nie chciały tracić czasu na końcowe przygotowania.

Tej samej nocy olbrzymia armia Akara Kessella zwinęła obóz i rozpoczęła długi marsz w kierunku Dekapolis.

W legowisku verbeegów lustro śledzące leżało nienaruszone i nie roztrzaskane, lecz bezpiecznie nakryte przez Drizzta Do'Urdena ciężkim kocem.

## Epilog

Biegł w jasnym słońcu dnia, w ciemnym świetle gwiazd nocy, wschodni wiatr wiał mu w twarz. Jego długie nogi i wielkie kroki niosły go bezustannie, był zaledwie pyłkiem na pustych równinach. Przez całe dni Wulfgar parł naprzód w absolutnych granicach wytrzymałości, polując i jedząc w czasie biegu, zatrzymując się tylko, gdy zmusiło go do tego wyczerpanie. Daleko na południe od niego, tocząc się z Grzbietu Świata jak trująca chmura śmierdzących wyziewów, zbliżały się siły goblinów i olbrzymów Akara Kessella. Z umysłem spaczonym siłą woli kryształowego reliktu, oczekiwali zagłady lub zniszczenia. Ku zadowoleniu Akara Kessella.

Trzy dni od doliny krasnoludów, barbarzyńca wkroczył na szlaki wielu wojowników idących ku swemu przeznaczeniu. Był szczęśliwy, że znalazł swój szczep tak szybko, lecz obecność tak wielu śladów powiedziała mu, że plemiona zebrały się razem, co było powodem przyśpieszenia jego misji. Gnany koniecznością biegł naprzód. Największym przeciwnikiem Wulfgara nie było zmęczenie, lecz samotność. Walczył twardo o utrzymanie swych myśli przy przeszłości w czasie długich godzin, przypominając sobie przysięgę złożoną zmarłemu ojcu i rozważając możliwości swego zwycięstwa. Unikał każdej myśli o swej drodze, rozumiejąc jednak doskonale, że desperacja może zniszczyć jego plany. Jednak teraz jego droga była jedynym wyborem. Nie miał szlachetnej krwi i nie miał Prawa Wyzwania w stosunku do Heafstaaga. Nawet, gdyby pokonał wyzwanego króla, nikt z jego ludu nie mógłby uznać go za przywódcę. Jedynym sposobem, który mógł zalegalizować jego aspiracje do zostania przywódcą klanu, był jakiś heroiczny czyn.

Odszedł ku temu samemu celowi, który kusił wielu pretendentów do tronu, prowadząc ich w ramiona śmierci. W cieniach zapadających za nim, krążąc z pełną wdzięku łatwością, która cechowała jego rasę, szedł Drizzt Do'Urden. Zawsze na wschód, w kierunku Lodowca Regheda, do miejsca

zwanego Evermelt.

W kierunku legowiska Ingeloakastimiziliana, białego smoka, zwanego przez barbarzyńców po prostu „Mrozącą Śmiercią”.

Część III  
Cryshal-Tirith

## Lodowy Grobowiec

U podstawy wielkiego lodowca, ukryte w małej dolince, gdzie jedna z ostróg lodu przedzierała się przez mocno potrzaskane szczeliny i głazy, znajdowało się miejsce zwane przez barbarzyńców Evermelt. Gorące źródło zasilalo małą sadzawkę, gorące wody prowadziły nie kończącą się walkę z lodowymi krami i mrozem. Zaskoczeni przez wczesne śniegi barbarzyńcy, którzy nie mogli znaleźć drogi do morza za stadami reniferów, często szukali ucieczki w Evermelt. W najzimniejszym miesiącu zimy można było tu znaleźć nie zamrożone, podtrzymujące na duchu wody. Gorące opary sadzawki czyniły temperaturę najbliższego otoczenia znośną, o ile nie przyjemną. Jednak wartość miały nie tylko ciepło i woda pitna Evermelt. Pod nieprzejrzywą powierzchnią mętnej wody leżał skarb klejnotów, złota i srebra, mogący współzawodniczyć ze skarbami każdego króla w całym tym rejonie świata. Każdy z barbarzyńców słyszał legendy o białym smoku, lecz większość uważała je tylko za dziwaczne opowieści, snute ku zachwytowi dzieci, przez posiadających wysokie mniemanie o sobie starców. Smok bowiem nie wynurzył się ze swego ukrytego legowiska od wielu, wielu lat.

Wulfgar wiedział swoje. Gdy był młody, jego ojciec przypadkowo natknął się na wejście do ukrytej jaskini. Gdy Beornegar poznał później tę legendę o smoku, zrozumiał potencjalną wartość tego odkrycia i spędził całe lata na zbieraniu wszelkich informacji dotyczących smoków, jakie mógł znaleźć - szczególnie białych smoków, zaś Ingeloakastimiziliana w szczególności.

Beornegar poległ w walce pomiędzy szczepami, zanim spróbował dostać się do skarbów, lecz żyjąc w kraju, w którym śmierć była zwykłym gościem, przewidział tę ponurą możliwość i zaszczepił swą wiedzę synowi. Tajemnica więc nie umarła wraz z nim.

\* \* \* \* \*

Wulfgar powalił jelenia jednym uderzeniem Aegis-fanga i niósł zwierzę przez kilka ostatnich mil do Evermelt. Był w tym miejscu już dwa razy wcześniej, a mimo to, gdy przyszedł tu tym razem niesamowite jego piękno po raz kolejny zaparto mu dech w piersiach. Powietrze nad jeziorkiem przesłonięte było welonem pary, zaś kawałki pływającego lodu dryfowały przez mgliste wody, jak halsujące, widmowe okręty. Olbrzymie głązy otaczające to miejsce były szczególnie barwne, w rozmaitych odcieniach czerwieni i pomarańczy, pokryte cieniutką warstewką lodu, który chwycił ogień słońca i odbijał wybuchy migotliwych barw w zaskakującym kontraście do mglistej szarości lodu lodowca. To było cudne miejsce, chronione przed smutnym jękiem wiatru przez ściany lodu i skał, wolne od wszelkich zakłóceń.

Gdy jego ojciec został zabity, Wulfgar przysiągł w hołdzie człowiekowi, który był przyczyną tej wyprawy, że spełni jego marzenie. Mimo że inne rzeczy nagliły go do drogi, teraz zbliżał się z uszanowaniem do sadzawki, aby chwilę się zastanowić. Wojownicy każdego szczepu tundry ryzykowali dla Evermelt z tą samą nadzieją, co on. Nigdy żaden stamtąd nie wrócił. Miody barbarzyńca postanowił to zmienić. Wysunął swą dumną szczękę i począł obdzierać jelenia ze skóry. Pierwszą barierą, jaką musiał pokonać, była sama sadzawka. Pod powierzchnią woda była złudnie ciepła i uspokajająca, lecz każdy, kto wynurzyłby się z sadzawki na powietrze, zamarzyłby na śmierć w ciągu kilku minut.

Wulfgar zdał skórę z boku zwierzęcia i zaczął zdrapywać leżącą pod nią warstwę tłuszczu. Stopił go nad małym ogniskiem, aż przybrał konsystencję gęstego mazidła i natarł nim swoje ciało. Wziąwszy głęboki oddech, aby się uspokoić i skoncentrować swe myśli na czekającym go zadaniu, ścisnął Aegis-fanga i zniknął w Evermelt.

Pod śmiertelnym woalem mgły wody okazały się spokojne, lecz gdy tylko

odpłynął od brzegu poczuł silne, wirujące prądy gorącego strumienia. Używając poszarpanej skały, jako punktu orientacyjnego, wyznaczył dokładnie środek sadzawki. Dopłynąwszy tam wziął ostatni oddech i pokładając usilną wiarę w instrukcjach ojca, pozwolił działać prądom i zanurzył się w wodzie. Opadał przez chwilę, a potem nagle został zniesiony przez główny prąd w kierunku północnego końca jeziora. Nawet poniżej mgły woda była nieprzejrzysta, zmuszając Wulfgara do uwierzenia na ślepo, że da radę się od niej uwolnić zanim straci oddech. Był o kilka stóp od lodowej ściany na brzegu sadzawki, gdy spostrzegł niebezpieczeństwo. Sprężył się przed uderzeniem, lecz prąd nagle zakręcił, pogrążając go głębiej. Zamglenie przeszło w ciemność, gdy dotarł do otworu pod lodem, ledwie na tyle szerokiego, aby mógł się przezeń prześlizgnąć, chociaż nieustający napór prądu nie dawał mu innego wyboru. Jego płuca błagały o powietrze. Zagryzł wargi, aby usta nie otworzyły się rabując ostatni łyk drogiego tlenu. Potem wpadł do szerokiego tunelu, w którym woda opadła poniżej poziomu jego głowy. Pośpiesznie zaczerpnął powietrza, lecz nadal ślizgał się bezsilnie w wartko płynącej wodzie. Jedno niebezpieczeństwo zostało pokonane. Ślizgawka zwijała się i skręcała, a gdzieś z przodu wyraźnie rozbrzmiewał ryk wodospadu. Wulfgar usiłował zwolnić swoją wędrówkę, lecz nie mógł znaleźć żadnego uchwytu dla rąk, ani punktu zaczepienia dla stóp, gdyż podłoga i ściany były z lodu, wygładzonego przez stulecia płynącym tędy strumieniem. Barbarzyńca rzucił się dziko, Aegis-fang wyleciał mu z rąk, gdy na próżno usiłował wbić go w twardego lodu. Nagle dotarł do szerokiej i głębokiej jaskini i zobaczył przed sobą spadek. Za brzegiem spadku tkwiło kilka olbrzymich, lodowych iglic, ciągnących się z kopulastego sufitu daleko poza zasięg wzroku Wulfgara. Zobaczył swoją jedyną szansę. Gdy zbliżył się do krawędzi spadku, objął ramionami stalaktyt. Odpadł tak szybko, jak się chwycił, lecz zobaczył, że otwór rozszerza się znowu, zbliżając się do podłogi na spotkanie pierwszego. Przez chwilę bezpieczny, rozejrzał się po dziwnej jaskini zdumiony. Wodospad całkowicie pochłoniął jego wyobraźnię. Z



przepaści unosiła się para dodając widowisku surrealistycznego posmaku. Strumień spadał z urwiska, jego większa część płynęła przez małą szczelinę, pęknięcie zaledwie w podłodze, trzydzieści stóp poniżej podstawy. Krople opuszczające szczelinę ścinały się, opuszczając główny nurt strumienia i rozpryskiwały się na wszystkie strony uderzając o podłogę jaskini. Jeszcze całkowicie nie stwardniałe kawałki lądowały twardo tam, gdzie upadły, zaś cały teren u podstawy wodospadu był dziwnie rzeźbiony połamanym lodem.

Aegis-fang wpadł przez szczelinę, z łatwością oczyszczając mały otwór i uderzył w jedną rzeźb, rozrzucając wokół lodowe skorupy. Mimo, że jego ramiona były zdrtwiałe od obejmowania lodowych narośli, Wulfgar szybko rzucił się na miot, już prawie przymarznięty tam, gdzie wylądował i uwolnił go od twardniejących objęć lodu.

Pod szklistą podłogą tam, gdzie młot roztrzaskał wierzchnią warstwę, barbarzyńca zauważył mroczny cień. Przyjrzał się mu bliżej, a potem cofnął się od posiwiąłego szronem obrazu. Doskonale zachowany, jeden z jego przodków spadł najwidoczniej, a potem zamarzył w narastającym lodzie tam, gdzie wylądował.

Ilu innych jeszcze, zastanawiał się Wulfgar, spotkał ten sam los?

Nie miał czasu na dalsze rozważania na ten temat. Jeden z nurtujących go problemów sam się rozwiązał, gdyż większa część sklepienia jaskini była tylko o kilka stóp pod powierzchnią światła dziennego i słońce łatwo odnalazło drogę przez te części, które były czystym lodem. Nawet najmniejszy błysk pochodzący z sufitu odbijał się tysiące razy od szklistych podłóg i ścian, i cała jaskinia eksplodowała odbitymi rozbłyskami światła.

Wulfgar mocno już odczuwał chłód, lecz stopiony tłuszcz chronił go na razie wystarczająco. Powinien przeżyć pierwsze niebezpieczeństwo tej przygody.

Lecz widmo smoka wynurzało się gdzieś z przodu.

Z głównego pomieszczenia odchodziło kilka krętych tuneli, wy-

rzeźbionych w dawno minionych dniach przez strumień, którego wody były wtedy wysokie. Jednak tylko jeden z nich był wystarczająco wielki dla smoka. Wulfgar rozważał możliwość przeszukania najpierw pozostałych, aby przekonać się, czy nie znalazłby mniej oczywistej drogi do legowiska, lecz blask i zniekształcenia światła i niezliczone sople lodu zwisające z sufitu, jak zęby dra pieznika, oszałamiały go i wiedział, że jeśli zabłądzi lub straci zbyt wiele czasu, zaskoczy go noc, gasząc światło i obniżając temperaturę poniżej tego, co mógł znieść.

Uderzył więc Aegis-fangiem w podłogę, aby skruszyć resztki lodu, które do niego przywarły i ruszył tunelem, który - jak wierzył - doprowadzić miał go do legowiska Ingeloakastimiziliana.

\* \* \* \* \*

Smok chrapał głośno obok swych skarbów w największym pomieszczeniu lodowych jaskiń, przekonany po wieloletniej samotności, że nie będzie niepokojony. Ingeloakastimizilian, bardziej znany jako Mroźca Śmierć, popełnił tę samą pomyłkę, co wielu z jego rodu, którzy zrobili swe legowiska w podobnych lodowych jaskiniach. Płynący strumień, który dawał dostęp do jaskini i ucieczkę z niej, zbiegiem lat malał, zamykając smoka w kryształowym grobowcu.

Mroźca Śmierć cieszył się latami polowań na jelenie i ludzi. W krótkim czasie swej aktywności bestia zdobyła złą reputację z powodu zniszczeń poczynionych przez siebie i terroru, jaki zaprowadził w okolicach. Jednak smoki, szczególnie białe, które były rzadko aktywne w zimnym środowisku, mogły żyć setki lat bez jedzenia. Ich egoistyczna miłość do skarbów mogła podtrzymywać je przy życiu w nieskończoność, zaś skarb Mroźcej Śmierci, mimo że niewielki w porównaniu z olbrzymimi górami złota, zebranych przez ogromne czerwone i niebieskie smoki w bardziej zaludnionych regionach, był

największym ze skarbów zgromadzonych przez smoki zamieszkujące tundrę.

Gdyby smok naprawdę pożałował wolności, mógłby prawdopodobnie przebić się przez lodowy sufit jaskini. Lecz Mrożąca Śmierć uznał to ryzyko za zbyt wielkie i gdy spał, liczył swe monety i klejnoty w snach, co smoki uważały za naprawdę przyjemne. Jednak drzemający smok nie zorientował się w pełni, jak bardzo był nieostrożny. W czasie swej nieprzerwanej drzemki Mrożąca Śmierć nie poruszył się od dziesięcioleci, zimny koc lodu otulił długą postać, stopniowo grubiejąc, aż jedynym czystym miejscem była dziura przed wielkimi nozdrzami, gdzie rytmiczne uderzenia wydychanego powietrza nie pozwalały na gromadzenie się lodu.

Wulfgar, ostrożnie obchodząc źródło parsknięć, podszedł do bestii.

Patrząc na chwałę Mrożącej Śmierci, wzmożoną jeszcze przez krystaliczny koc lodowy, Wulfgar aż zachłysnął się z zachwytu. Stosy klejnotów i złota leżały porozrzucone w jaskini pod podobnymi kopułami lodowymi i Wulfgar nie mógł oderwać od tego oczu. Nigdy nie widział takiej potęgi, takiej mocy.

Pewien, że bestia jest całkowicie przyszpilona, opuścił młot.

- Witaj, Ingeloakastimizilianie - zawołał, z uszanowaniem używając pełnego imienia bestii.

Bładoniebieskie oczy otworzyły się nagle, a ich kipiące płomienie rozblęły pod mgłą lodu. Wulfgara wbiło w ziemię ich przeszywające spojrzenie. Po początkowym wstrząsie zdołał jednak szybko przyjść do siebie.

- Nie bój się, potężna bestio - powiedział śmiało. - Jestem honorowym wojownikiem i nie chcę cię zabić w tak niesprawiedliwych okolicznościach. - Uśmiechnął się chytrze. - Zadowolę się tylko zabraniem twych skarbów!

Lecz barbarzyńca popełnił fatalną pomyłkę.

Bardziej doświadczony wojownik, nawet rycerz wyszedłby poza ramy swojego kodeksu honorowego i zabiłby smoka, gdy ten jeszcze spał. Kilku poszukiwaczy przygód, a nawet całe ich kompanie zawsze tak robiły ze złymi

smokami każdego koloru i były dumne z tego. Nawet Mrożąca Śmierć, w początkowym szoku spowodowanym swym położeniem tuż po przebudzeniu, patrząc w twarz barbarzyńcy pomyślał, że jest całkiem bezsilny. Olbrzymie mięśnie, zatrofizowane przez brak aktywności, nie mogły oprzeć się wadze i chwytowi lodowego więzienia, jednak gdy Wulfgar wspomniał o skarbach, nowa fala energii usunęła resztki letargu ze smoka.

Mrożąca Śmierć znalazł siłę we wściekłości i z wybuchem mocy przewyższającym wszystko, co barbarzyńca mógł sobie wyobrazić, smok napiął swe mięśnie jak węzły, rozrzucając dookoła wielkie kawały lodu. Gdy zespół jaskiń potężnie się zatrzęsł, Wulfgar, stojący na śliskiej podłodze, został powalony na plecy. W ostatniej chwili odtoczył się na bok, aby uniknąć uwolnionego przez wstrząs, ostrego jak włócznia spadającego sopla lodu.

Wulfgar szybko stanął na nogach, lecz gdy się odwrócił, stwierdził, że stoi twarzą w twarz z rogatym, białym łbem, pochylonym na wysokość jego oczu. Olbrzymie skrzydła smoka rozpostarły się, otrząsając ostatnie pozostałości lodowej skorupy, a niebieskie oczy jak noże wbiły się w Wulfgara.

Barbarzyńca desperacko rozejrzał się dokoła, w poszukiwaniu drogi ucieczki. Rozważał możliwość rzutu Aegis-fangiem, ale wiedział, że nie ma możliwości zabicia potwora jednym uderzeniem. Nieuchronnie zaraz powinno nadejść śmiertelne tchnienie.

Mrożąca Śmierć badał przez chwilę swego przeciwnika. Gdyby zionął, jego przeciwnik zmieniłby się w kawałek zamrożonego mięsa. Był mimo wszystko smokiem, straszliwą bestią i wierzył, prawdopodobnie nie bez podstaw, że pojedynczy człowiek nigdy go nie pokona, jednak ten potężny mężczyzna, a po części i magiczny młot, gdyż smok wyczuwał jego magię, niepokoił go. Ostrożność utrzymywała Mrożąca Śmierć przy życiu od wielu stuleci. Nie chciał wdawać się w bijatykę z tym człowiekiem.

Zimne powietrze wdarło się do jego płuc.

Wulfgar usłyszał wciągnięcie powietrza i odruchowo zanurkował w bok.

Nie mógł w pełni uniknąć wydechu, który potem nastąpił, raniąc jak stożek niewyobrażalnego zimna, lecz jego zwinność w połączeniu z jelenim tłuszczem, pozostawiły go przy życiu. Wylądował za blokiem lodu, jego nogi płonęły od zimna, bolały go płuca. Potrzebował chwili, aby przyjść do siebie, ale zobaczył białą głowę, podnoszącą się powoli w powietrzu, odrzucającą kawałki szczupłej bariery.

Barbarzyńca nie miał prawa przeżyć następnego tchnienia.

Nagle kula ciemności pochłonęła głowę smoka i w pierw jedna, a potem druga strzała o czarnym ostrzu zafurkotała obok barbarzyńcy i uderzyła w ciemność za nim.

- Atakuj chłopcze! Teraz! - krzyknął Drizzt Do'Urden od wejścia do pomieszczenia. Zdyscyplinowany barbarzyńca instynktownie usłuchał swego nauczyciela. Krzywiąc się z bólu obszedł dokoła blok lodu i zbliżył się do smoka.

Mrożąca Śmierć kiwał swą wielką głową tam i z powrotem, usiłując strząsnąć zaklęcie ciemnego elfa. Nienawiść pożerała bestię, gdy trafiła ją następna strzała. Jedynym życzeniem smoka było zabić, mimo że oślepiony, miał zmysły wyczulone w najwyższym stopniu; z łatwością wyczuł położenie drowa i zionął znowu. Lecz Drizzt był również doskonale wyćwiczony, zwłaszcza jeżeli chodziło o wiedzę o smokach. Wymierzył dokładnie odległość od Mrożącej Śmierci i stożek śmiertelnego mrozu okazał się za krótki. Barbarzyńca zaatakował bok oszołomionego smoka i z całej siły uderzył Aegis-fangiem w białe łuski. Smok zwinął się z bólu. Łuski wytrzymały uderzenie, lecz smok nigdy nie odczuł takiej siły ze strony człowieka i nie starał się o to, aby przekonać się, czy jego bok wytrzyma następne uderzenie. Odwrócił się, aby zionąć po raz trzeci w odsłoniętego barbarzyńcę. Trafiła go jednak następna strzała.

Wulfgar zobaczył wielką kulę smoczej krwi na podłodze obok siebie, kula ciemności zaczęła się z wolna oddalać. Smok ryknął z wściekłości. Aegis-fang

uderzył znowu, po raz trzeci. Jedna z łusek pękła i odpadła, a widok odsłoniętego smoczego cielska dał Wulfgarowi nadzieję na zwycięstwo.

Mrożąca Śmierć przeżył wiele bitew i daleki był od poddania się. Smok wiedział jak podatny jest na potężne uderzenia młota i koncentrował się na przeciwdziałaniu. Długi ogon zatoczył krąg nad pokrytym łuskami grzbietem i uderzył w Wulfgara w chwili, gdy barbarzyńca wziął następny zamach. Zamiast satysfakcji z poczucia, że Aegis-fang uderza w ciało smoka, Wulfgar sam został uderzony o zamrażający pagórek złotych monet leżący dwadzieścia stóp dalej. Jaskinia zawirowała wokół niego, jego wodniste oczy odbiły błyski światła. Stracił przytomność. Zobaczył jeszcze Drizzta z wyciągniętymi jataganami, zbliżającego się do Mrożącej Śmierci. Zobaczył smoka, zamierzającego znów zionąć lodem.

Zobaczył, z przerażającą jasnością, ogromne sople lodu wiszące na suficie nad smokiem.

Drizzt szedł do przodu. Nie miał wypracowanej strategii przeciw tak wspaniałemu przeciwnikowi, miał jednak nadzieję, że znajdzie jakieś czułe miejsce, zanim smok go zabije. Pomyślał, że Wulfgar zakończył już walkę i po tym potężnym uderzeniu ogonem prawdopodobnie nie żyje, był więc zaskoczony, gdy zobaczył nagły ruch z boku.

Mrożąca Śmierć także wyczuł ruch barbarzyńcy i wysłał ku niemu swój długi ogon, aby zdusić dalsze zagrożenie z flanki. Lecz Wulfgar już pracował rękoma. Ostatnim wysiłkiem zeskoczył z pagórka i wyrzucił Aegis-fang w powietrze. Ogon smoka uderzył i Wulfgar nie był pewien, czy jego desperacki wysiłek zakończył się sukcesem, ale wydawało mu się, że zobaczył na suficie błyskawicę, zanim zapadł w ciemność.

Drizzt był świadkiem jego zwycięstwa. Jak zaczarowany przyglądał się, jak olbrzymi sople lodu spada.

Mrożąca Śmierć, nie widząc niebezpieczeństwa ukrytego w kuli ciemności i myśląc, że młot poleciał gdzieś w bok, machnął skrzydłami.

Szponiaste przednie łapy już unosiły się w górę, gdy lodowa włócznia wbiła się w jego plecy, zwalając go ponownie na ziemię.

Drizzt nie widział wyrazu pyska umierającego smoka - jego głowę otuliła kula ciemności. Usłyszał jednak śmiertelny trzask podobnej do bicia szyi, wyciągniętej w nagłym przeciwstawieniu się ruchowi, która podniosła się w górę i pękła.

## Przez krew lub przez czyn

Ciepło niewielkiego ogniska przywróciło Wulfgara do przytomności. Niezupełnie jeszcze odzyskał zmysły i początkowo, gdy wygrzebywał się z koca, którego nie pamiętał, aby przyniósł ze sobą, nie mógł rozpoznać swego otoczenia. Potem rozpoznał Mrożącą Śmierć, martwego smoka, leżącego kilka jardów dalej - z jego pleców wyrastał potężny sopel lodu. Kula ciemności rozproszyła się już i Wulfgar aż sapnął na widok celności strzał drowa. Jedna strzała wystawała z lewego oka smoka, a opierzone bełty dwu dalszych sterczały wprost z jego pyska.

Wulfgar wyciągnął rękę, aby chwycić znajomy kształt rękojeści Aegisfanga. Lecz młot nie leżał obok niego. Walcząc ze sztywnością nóg barbarzyńcy udało się wstać. Poszukiwał gorączkowo swej broni. Zastanawiał się też gdzie był drow? Nagle usłyszał pukanie z sąsiedniego pomieszczenia. Na sztywnych nogach wyszedł ostrożnie za róg. Był tam Drizzt, stojąc na pagórku monet odbijał ich lodową pokrywą młotem bojowym Wulfgara.

Drizzt zauważył Wulfgara i skłonił się nisko w pozdrowieniu.

- Miło mi, Pogromco Smoków! - zawołał.

- I mnie miło, przyjacielu elfie - odparł Wulfgar, zadowolony, że znów widzi drowa. - Daleko za mną szedłeś.

- Niezbyt daleko - odparł Drizzt, odbijając następny kawał lodu ze skarbu. - W Dekapolis nie ma zbyt wielu podniecających rzeczy, a nie mogłem pozwolić ci wysforować się naprzód we współzawodnictwie w zabranii. Dziesięć i pół do dziesięciu i pół - oznajmił uśmiechając się szeroko. - I smok do podziału między nas. Ogłaszam, że do mnie należy połowa udziału w zabiciu go.

- Do ciebie i dobrze na to zasłużyłeś - zgodził się Wulfgar. - I masz prawo do połowy łupu.

Drizzt pokazał mały woreczek, wiszący na cienkim, srebrnym łańcuszku



na jego szyi.

- Kilka drobiazgów - wyjaśnił. - Nie potrzebuję bogactw i wątpię, abym był w stanie wiele stąd wynieść. Tych kilka drobiazgów powinno wystarczyć.

Odgarnął część stosu, który uwolnił od lodu, odkrywając wysadzaną klejnotami rękojeść miecza, jego czarna, adamantytowa rękojeść była po mistrzowsku rzeźbiona na podobieństwo uzębionej paszczy polującego kota. Zawilóść wykonania zrobiła wrażenie na Drizzcie, który drżącymi palcami wydobył resztę broni spod stosu złota.

Jatagan. Jego zakrzywiona płaszczyzna ostrza zrobiona była ze srebra, z krawędziami z diamentu. Drizzt podniósł go przed siebie, zachwycony lekkością i doskonałym wyważeniem broni.

- Kilka drobiazgów... i to! - poprawił się.

\* \* \* \* \*

Jeszcze przed spotkaniem smoka Wulfgar zastanawiał się, jak wydostanie się z podziemnych jaskiń.

- Prąd wody jest zbyt silny, a brzeg wodospadu zbyt wysoki, aby wracać z powrotem przez Evermelt - powiedział do Drizzta, choć wiedział, że drow sądzi podobnie. - Nawet, gdyby udało się nam pokonać te przeszkody, nie mam już jeleniego tłuszczu, aby ochronił nas przed zimnem, gdy wyjdziemy z wody.

- Ja też nie zamierzam ponownie przechodzić przez wody Evermelt - zapewnił Drizzt barbarzyńcę. - Jednak polegam na moim dużym doświadczeniu i przygotowałem się na to, że mogę znaleźć się w takiej sytuacji! Stąd drewno na ogień i koc, którym cię nakryłem, zawinięte w foczą skórę. I to - Wyciągnął zza pasa kotwicę o trzech ramionach i lekki, lecz mocny sznur.

Już wcześniej znalazł drogę wyjścia.

Drizzt wskazał otwór nad nimi w suficie. Lodowy sopel, strącony przez Aegis-fang, zabrał ze sobą część sufitu pomieszczenia.

- Nie sędę, żebym rzucił hakiem tak wysoko, lecz twoje potężne ramiona powinny bez trudu wykonać taki manewr.

- Może w lepszych czasach - rozważył Wulfgar, - lecz teraz nie mam siły do takiej próby. - Gdy uderzył w niego oddech smoka, barbarzyńca był bliższy śmierci, niż zdawał sobie z tego sprawę. Poziom adrenaliny, utrzymujący się w czasie walki teraz opadł, a Wulfgar czuł przejmujące zimno. - Obawiam się, że moje zgrabiałe ręce nie zacisną się nawet na kotwicy.

-To pobiegaj! - wrzasnął drow. - Niech twoje ciało rozgrzeje się.

Wulfgar natychmiast rzucił się do biegu wokół szerokiego pomieszczenia, zmuszając krew, aby krążyła w jego zdrtwiałych nogach i palcach. Po niedługiej chwili zaczął czuć, jak wewnętrzne ciepło znów ogarnia jego ciało.

W drugim rzucie kotwica przeleciała przez otwór i zahaczyła się zapewne na jakimś lodowym występie. Drizzt ruszył pierwszy, zwinny elf po prostu biegł po sznurze.

Wulfgar zakończył swoje sprawy w jaskini, zabierając worek skarbów i kilka innych rzeczy, o których wiedział, że będą mu potrzebne. Miał dużo więcej trudności z wspięciem się po sznurze niż Drizzt, lecz z pomocą drowa, udzieloną mu z góry, wdrapał się na lód, zanim zachodzące słońce zapadło się pod Unię horyzontu.

Obozowali obok Evermelt, jedząc na kolację dziczyznę i cieszyli się bardzo pożądanymi i dobrze zasłużonymi wygodami ogrzewających ich wyziewów.

Wyruszyli znów przed świtem, kierując się na zachód. Biegli obok siebie, wracając śladami swych szalonych kroków, które zaniósł ich tak daleko na wschód. Gdy dotarli do śladów gromadzących się szczepów barbarzyńskich, obaj wiedzieli, że nadszedł czas, aby się rozdzielić.

- Żegnaj, dobry przyjacielu - powiedział Wulfgar, pochylając się nisko, żeby zbadać ślady. - Nigdy nie zapomnę tego, co dla mnie zrobiłeś.

- I ty żegnaj, Wulfgarze - odparł posepnie Drizzt. - Niech twój potężny

młot bojowy przeraża twych wrogów w latach, które nadejdą. - Odszedł nie oglądając się za siebie, lecz zastanawiał się, czy jeszcze kiedyś znów zobaczy swego dużego przyjaciela żywym.

\* \* \* \* \*

Wulfgar na chwilę odsunął od siebie przynaglenia swej misji, aby przystanąć i zastanowić się nad emocjami, których doznał, gdy po raz pierwszy zobaczył olbrzymie obozowisko zgromadzonych szczepów. Pięć lat wcześniej, dumnie niosąc sztandar Klanu Łosia, młodszy Wulfgar maszerował na podobne zgromadzenie, śpiewając Pieśń Temposa i pijąc mocny miód wraz z mężczyznami, którzy chcieli walczyć i prawdopodobnie umrzeć obok niego. Wtedy patrzył na walkę inaczej, jak na chwalebny próbę wojownika.

- Niewinne bestialstwo - mruknął, nasłuchując zaprzeczenia tych słów, gdy przypomniał sobie swą niewiedzę cechującą dawno minione dni. Lecz jego postrzeżenie gruntownie się zmieniło. Bruenor i Drizzt, stawszy się jego przyjaciółmi i nauczywszy go zawilosci ich świata, skonkretyzowali ludzi, których wcześniej uważał tylko za przeciwników, zmuszając go do innego spojrzenia na następstwa własnych, okrutnych czynów.

Wulfgar poczuł w gardle gorycz żółci, gdy pomyślał o tym, że klany wyruszyły na następny najazd na Dekapolis. Czując wręcz wstręt, że jego dumny lud maszerował na wojnę wraz z goblinami i olbrzymami. Gdy zbliżył się do obrzeży obozu, zobaczył, że nigdzie w obozie nie ma Hengorotu, ceremonialnej Sali Miodowej. Szereg małych namiotów, z których każdy oznaczony był odpowiednim sztandarem przywódcy poszczególnego klanu, stanowił centrum zgromadzenia, otoczone ogniskami obozowymi zwykłych żołnierzy. Przeglądając sztandary Wulfgar zobaczył, że obecne są prawie wszystkie klany, lecz ich połączone siły stanowiły nie więcej niż połowę wielkości zgromadzenia, jakie miało miejsce pięć lat wcześniej. Wnioski

Drizzta, że barbarzyńcy jeszcze nie doszli do siebie po masakrze na stokach Bryn Shander, brzmiały boleśnie prawdziwie.

Dwóch strażników wyszło na spotkanie Wulfgara. Nie uczynił próby ukrycia się przed nimi, trzymając Aegis-fang przy nogach podniósł ręce, aby pokazać że jego zamiary są uczciwe.

- Kim jesteś, że przychodzisz bez eskorty i nie zaproszony na naradę u Heafstaaga? - zapytał jeden ze strażników. Oceniał obcego, będąc najwidoczniej pod wrażeniem oczywistej siły Wulfgara i potężnej broni leżącej u jego stóp. - Z pewnością nie jesteś żebrakiem, szlachetny wojowniku, ale nie znamy cię.

- Jednak ja ciebie znam, Revjaku, synu Jorna Czerwonego - odparł Wulfgar, poznając mężczyznę ze swego szczepu. - Jestem Wulfgar, syn Beornegara, wojownik Klanu Łosia. Zginąłem ci z oczu pięć lat temu, gdy maszerowaliśmy na Dekapolis - wyjaśnił, ostrożnie dobierając słowa, aby zapobiec mówieniu o ich klęsce. Barbarzyńcy nie mówili o tak nieprzyjemnych wspomnieniach.

Revjak przyglądał się uważnie młodzieńcowi. Był przyjacielem Beornegara i pamiętał jego chłopca, Wulfgara. Policzył lata, porównując wiek chłopca, gdy widział go po raz ostatni z obecnym wiekiem młodzieńca. Szybko usatysfakcjonowało go to, że podobieństwa były więcej niż przypadkowe.

- Witaj w domu, młody wojowniku! - powiedział ciepło. - Uważaliśmy cię za straconego.

- Byłem takim - odparł Wulfgar. - Widziałem wielkie i cudowne rzeczy i wiele się nauczyłem. Wiele miałbym ci do opowiedzenia, ale prawdę mówiąc nie mam czasu na daremne rozmowy. Przyszedłem, żeby zobaczyć się z Heafstaagiem.

Revjak pokiwał głową i natychmiast poprowadził Wulfgara między rzędami ognisk.

- Heafstaag będzie zadowolony z twego powrotu.

Zbyt cicho, aby mógł być usłyszany, Wulfgar odparł:

- Nie sędę.

\* \* \* \* \*

Ciekawski tłum zgromadził się wokół robiącego niesamowite wrażenie młodego wojownika, gdy ten zbliżał się do centralnego namiotu obozowiska. Revjak wszedł do środka, aby oznajmić przybycie Wulfgara Heafstaagowi i natychmiast wrócił z pozwoleniem króla na wejście Wulfgara.

Wulfgar położył Aegis-fang na ramieniu, lecz nie ruszył w stronę połowy namiotu, którą Revjak trzymał odchyloną.

- To, co chcę powiedzieć, powinno być powiedziane otwarcie i przed całym ludem - powiedział wystarczająco głośno, aby Heafstaag mógł go usłyszeć. - Niech Heafstaag wyjdzie do mnie!

Na takie słowa wyzwania rozległ się wokół niego pomruk niezadowolenia i zdziwienia, gdyż w tłumie rozeszły się pogłoski mówiące o Wulfgarze, synu Beornegara, jako o spadkobiercy krwi królewskiej.

Heafstaag wypadł z namiotu. Podbiegł na kilka stóp od Wulfgara, jego pierś unosiła się ciężkim oddechem ze wściekłości, a jego jedyne widzące oko wbite było w Wulfgara. Tłum umilkł, spodziewając się, że bezlitosny król zabije na miejscu impertynenckiego młodzika. Jednak Wulfgar odpowiedział Heafstaagowi takim samym groźnym spojrzeniem i nie cofnął się ani o cal.

- Jestem Wulfgar - oznajmił dumnie, - syn Beornegara, syna Beorne, wojownik Klanu Łosia, który walczył w Bitwie o Bryn Shander, władający Aegis-fangiem, Wrogiem Olbrzymów

- podniósł wielki młot wysoko przed sobą, - przyjaciel rzemieślników krasnoludów i uczeń pogranicznika Gwaerona Windstorma, zabójca olbrzymów i najeźdźca legowiska; zabójca przywódcy mrozowych olbrzymów, Biggrina - przerwał na chwilę, jego oczy zmrużyły się w rozlewającym się uśmiechu, wyprzedzającym jego następne oświadczenie. Gdy został usatysfakcjonowany

tym, że skupił najwyższą uwagę tłumu, powiedział:

- Jestem Wulfgar, zabójca Smoka i Heafstaag zamrugał oczyma. Żaden żyjący człowiek w całej tundrze nie ogłosił tak dumnego tytułu.

- Żądam Prawa Wyzwania - warknął Wulfgar niskim, groźnym głosem.

- Powinienem cię zabić - odparł Heafstaag tak chłodno, jak mu się to tylko udało. Nie bał się żadnego człowieka, lecz świadom był potężnych ramion Wulfgara i zwałów mięśni. Król nie miał zamiaru teraz ryzykować swej pozycji, na krawędzi oczekującego go zwycięstwa nad rybakami Dekapolis. Jeśli mógłby zdyskredytować młodego wojownika, wówczas lud nigdy nie pozwoliłby na taką walkę. Powinien zmusić Wulfgara do poniesienia swego żądania, albo powinien zabić go na miejscu.

- Jakim prawem urodzenia wysuwasz takie żądanie?

- Prowadzisz nasz lud na skinienie czarownika - odparł Wulfgar. Przysłuchiwał się odgłosom z tłumu, aby zorientować się w jego aprobacie lub dezaprobatie w kwestii tego oskarżenia.

- Pozwoliłeś im wyciągnąć miecze we wspólnej sprawie z goblinami i orkami! - nikt nie odważył się zaprotestować głośno, lecz Wulfgar wyczuł, że wielu wojowników było w istocie rozwścieczonych nadchodzącą bitwą. To mogło tłumaczyć brak Sali Miodowej, ale Heafstaag był wystarczająco mądry, by wiedzieć, że tłumiona wściekłość często wybucha w czasie wielkich emocji, towarzyszącym takim, jak ta uroczystościom.

Revjak wtrącił się zanim Heafstaag zdążył odpowiedzieć - słowami lub bronią.

- Synu Beornegara - powiedział pewnie, - jak dotąd nie zapracowałeś sobie na to, aby kwestionować królewskie rozkazy. Rzuciłeś otwarte wyzwanie; tradycyjne prawa wymagają, abyś udowodnił krwią lub czynami, że masz prawo do takiej walki.

W tonie Revjaka przebijało podniecenie i Wulfgar natychmiast się zorientował, że stary przyjaciel jego ojca interweniował, aby zapobiec nie

zapowiedzianej, a przez to nieoficjalnej awanturze. Starszy mężczyzna wierzył, że robiący wrażenie młody wojownik może sprostać żądaniom. Wulfgar wyczuł też, że Revjak, a może i wielu innych, miało nadzieję, że wyzwanie zakończy się jego zwycięstwem.

Wulfgar wyprostował ramiona i uśmiechnął się pewnie do swego przeciwnika, gromadząc coraz większą pewność co do tego, że jego lud podążył haniebnym szlakiem Heafstaaga po prostu dlatego, że był przywiązany do jednookiego króla i nie posiadał nikogo nadającego się do rzucenia wyzwania i pokonania go.

- Czynamy - powiedział gładko. Nie spuszczać z oczu Heafstaaga, Wulfgar rozwiązał zrolowany koc, który miał na plecach i wyciągnął dwa podobne do włóczni przedmioty. Rzucił je niedbale na ziemię przed królem. Ci z tłumu, którzy mogli wyraźnie widzieć całe przedstawienie, sapnęli jednogłośnie i nawet niewzruszony Heafstaag zbladł i cofnął się o krok.

- Nie można odmówić wyzwaniu! - krzyknął Revjak.

Rogi Mrożącej Śmierci.

\* \* \* \* \*

Zimny pot, który wystąpił na twarz Heafstaaga, świadczył o jego napięciu, gdy odwijał ostatnie zwoje futra z ostrza swego ogromnego topora.

- Zabójca Smoka! - warknął bezwiednie do swego chorążego, który właśnie wszedł do namiotu. - Bardziej prawdopodobne, że natknął się na śpiącą bestię!

- Wybacz, potężny królu - powiedział młodzieniec, - ale Revjak wysłał mnie abym powiedział ci, że nadszedł już wyznaczony czas.

- Dobrze! - parsknął Heafstaag, przeciągając kciukiem po błyszczącym ostrzu topora. - Powinienem nauczyć syna Beornegara szacunku dla swego króla!

Wojownicy Klanu Łosia utworzyli krąg wokół walczących. Mimo, że było to prywatne wydarzenie dla ludu Heafstaaga, inne klany przyglądały się temu z zainteresowaniem z dość okazałej odległości. Zwycięzca nie zdobywał formalnej władzy nad nimi, lecz byłby królem najpotężniejszego i dominującego klanu w tundrze.

Revjak wszedł do kręgu między dwoma przeciwnikami.

- Ogłaszam Heafstaaga! - krzyknął. - Krok Klanu Łosia! - Począł wymieniać długą listę heroiczných czynów jednookiego króla.

Pewność siebie Heafstaaga wydawała się powracać w czasie tej recytacji, choć był trochę wytrącony z równowagi i zły, że Revjak wybrał najpierw ogłaszanie jego czynów. Położył dłonie na swych szerokich biodrach i rozglądał się groźnie po najbliższych widzach, uśmiechając się, gdy ci odsuwali się od niego jeden po drugim. Spojrzał też w ten sam sposób na swego przeciwnika, lecz ponownie jego kapitalna taktyka onieśmienia wroga zawiodła go.

- Przedstawiam także Wulfgara - kontynuował Revjak, - syna Beornegara i pretendenta do tronu Klanu Łosia! - Wymienianie listy czynów Wulfgara zabrało oczywiście znacznie mniej czasu, niż listy Heafstaaga. Lecz czyn wymieniony przez Revjaka jako ostatni wyrównał różnicę między nimi.

- Zabójcę Smoka! - krzyknął Revjak, a tłum, dotychczas z uszanowaniem milczący, z podekscytowaniem zaczął wymieniać między sobą liczne pogłoski, dotyczące zabicia przez Wulfgara Mrożącej Śmierci.

Revjak spojrział na obu przeciwników i wyszedł z kręgu.

Nadszedł dla nich honorowy czas.

Ruszyli wokół kręgu, stąpając ostrożnie i wypatrując na wzajem u siebie najmniejszej nawet oznaki słabości. Wulfgar zauważył rys zniecierpliwienia na twarzy Heafstaaga, częstą wadę barbarzyńskich wojowników. Byłby zupełnie taki sam, gdyby nie bolesne lekcje Drizzta Do'Urdena. Tysiące upokarzających uderzeń jataganów drowa nauczyło Wulfgara tego, że pierwszy cios jest prawie tak samo ważny, jak ostatni. W końcu Heafstaag parsknął i rzucił się na niego.



Wulfgar także ryknął głośno, ruszając tak, jakby chciał przyjąć cios na głowę. Lecz nagle, w ostatniej chwili, odskoczył w bok i Heafstaag, pchnięty momentem pędu swej ciężkiej broni przebiegł obok swego przeciwnika i wpadł na pierwszy szereg widzów.

Jednooki król pozbierał się szybko i zaatakował ponownie, dwukrotnie bardziej rozwścieczony - przynajmniej tak uważał Wulfgar. Heafstaag był królem od wielu lat i walczył w niezliczonych bitwach, gdyby nigdy nie nauczył się dostosowywania swej techniki do walki, dawno już zostałby zabity. Ruszył znów na Wulfgara, wszystko wskazywało na to, że kontroluje się mniej niż pierwszym razem, lecz gdy Wulfgar zszedł mu z drogi, spotkał olbrzymi topór Heafstaaga czekający na niego. Jednooki król przewidział unik i machnął swym toporem w bok, rozcinając ramię Wulfgara od ramienia do łokcia. Wulfgar zareagował natychmiast, wyrzucając w obronie Aegis-fanga, aby odeprzeć następne ataki. Niewiele znaczył poza swym zamachem, lecz jego cel był pewny i potężny młot cofnął Heafstaaga o krok. Wulfgar zyskał chwilę, żeby zbadać ranę na swym ramieniu.

Mógł walczyć dalej.

- Dobrze odbijasz ciosy - zagrzemiał Heafstaag, odstepując na kilka kroków od swego przeciwnika. - Powinieneś dobrze służyć naszemu ludowi w szeregach. Stratą jest to, że muszę cię zabić! - Topór znów zatoczył łuk, zadając cios za ciosem we wścieklej próbie szybkiego zakończenia walki.

W porównaniu z furkoczącymi ostrzami Drizzta Do'Urdena wydawało się, że topór Heafstaaga porusza się w ślimaczym tempie. Wulfgar nie miał trudności z odparowywaniem ataków, często zadając tu i tam dobrze wymierzone ciosy, które dudniły w szeroką pierś Heafstaaga.

Na twarzy jednookiego króla zaczęło malować się zniechęcenie i słabość, wkrótce pokazała się krew.

- Zmęczony przeciwnik często zadaje cios z całej siły - wyjaśniał Drizzt Wulfgarowi w czasie tygodni treningu. - Lecz rzadko atakuje w prawidłowym

kierunku, kierunku, o którym myśli, że ty myślisz, iż on go wybierze!

Wulfgar wypatrywał uważnie oczekiwanej pomyłki.

Zrezygowany z powodu niemożliwej do przełamania, zręcznej obrony swego młodszego i szybszego przeciwnika, spocony król podniósł swój wielki topór nad głowę i rzucił się naprzód, wrzeszcząc dziko dla podkreślenia wag! swojego ataku. Lecz odruchy Wulfgara były wyostrzone do najdalszych granic możliwości, a zbytnie podkreślenie ataku powiedziało mu o spodziewanej zmianie jego kierunku. Podniósł Aegis-fang, jakby chciał zablokować symulowane uderzenie, lecz odwrócił swój chwyt dokładnie w chwili, gdy topór opadał z poziomu ramienia Heafstaaga i machnął nim nisko w bok.

W pełni wierząc w wykonaną przez krasnoludów broń, Wulfgar cofnął swą wysuniętą do przodu stopę i zrobił zwrot, żeby spotkać zbliżające się do niego ostrze podobnie wykręconym ciosem Aegis-fanga. Głowice obu broni uderzyły o siebie z niewiarygodną siłą. Topór Heafstaaga zatrząsł się w jego rękach, a drzenie to zważyło go na ziemię.

Aegis-fang pozostał nie uszkodzony. Wulfgar mógł z łatwością podejść i skończyć z Heafstaagem jednym uderzeniem. Revjak zacisnął pięści w oczekiwaniu nadciągającego zwycięstwa Wulfgara.

- Nigdy nie zawstydzaj honoru głupotą! - złażał Wulfgara Drizzt po jego niebezpiecznym ataku na smoka. Lecz Wulfgar oczekiwał po tej walce czegoś więcej, niż tylko zyskania przywództwa klanu; chciał pozostawić niezatarte wrażenie u wszystkich świadków. Rzucił Aegis-fanga na ziemię i zbliżył się do Heafstaaga na równych warunkach.

Barbarzyński król nie kusił swego szczęścia. Skoczył na Wulfgara obejmując go ramionami, w próbie powalenia go na ziemię.

Wulfgar pochylił się do przodu na spotkanie ataku, zapierając się w ziemię swymi potężnymi stopami i zatrzymując cięższego mężczyznę. Zwarli się potężnie, wymieniając ciężkie ciosy, zanim udało im się chwycić wzajemnie na tyle blisko, aby uczynić uderzenia pięściami nieefektywnymi. Oczy obu

walczących były niebieskie, a obrzmienia, otarcia i cięcia widniały zarówno na twarzach, jak i na piersiach. Heafstaag był jednak słabszy, jego beczkowata klatka piersiowa unosiła się wraz z każdym wysiłonym oddechem. Objął ramionami Wulfgara w pasie i spróbował raz jeszcze zwalić na ziemię swego nieustępliwego przeciwnika. Nagle długie palce Wulfgara zacisnęły się na skroniach Heafstaaga. Kciuki młodzieńca zbielewały, ogromne mięśnie na jego przedramionach i ramionach napięły się. Zaczął zgniatać. Heafstaag zorientował się natychmiast, że znalazł się w opałach, gdyż chwyt Wulfgara był potężniejszy od chwytu białego niedźwiedzia. Król szamotał się dziko, jego potężne pięści biły w odsłonięte żebra Wulfgara w nadziei przełamania jego śmiertelnej koncentracji. Wulfgar tym razem przypomniał sobie lekcję Bruenora.

- Pomyśl o łasicy, chłopcze, nie zważaj na małe uderzenia, lecz nigdy, nigdy nie pozwól mu, aby je kontynuował!

Mięśnie jego karku i ramion napięły się, gdy powalił jednookiego króla na kolana.

Przerażony mocą chwytu Heafstaag zaczął szarpać za twarde jak żelazo przedramiona młodzieńca, na próżno usiłując rozluźnić wzrastający nacisk.

Wulfgar stwierdził, że jest bliski zabicia jednego ze swego szczepu.

- Poddaj się! - krzyknął do Heafstaaga, szukając jakiegoś innego wyjścia, które byłoby do przyjęcia. Dumny król odpowiedział ostatnim uderzeniem. Wulfgar wzniósł oczy w niebo.

- Nie jestem taki jak on! - krzyknął bezsilnie, usprawiedliwiając się przed każdym, kto mógłby go słyszeć. Lecz miał tylko jedno wyjście.

Potężne ramiona młodego barbarzyńcy poczerwieniały, gdy napłynęła do nich krew. Zobaczył w oczach Heafstaaga przerażenie, przechodzące w niezrozumienie. Usłyszał trzask łamanych kości, poczuł, jak czaszka rozpęka się w jego potężnych rękach.

Revjak powinien teraz wejść do kręgu i ogłosić nowego Króla Klanu Łosia.

Jednak, podobnie jak inni świadkowie sceny, zebrani wokół niego, stał nie mrugnawszy okiem, z otwartymi ustami.

\* \* \* \* \*

Z pomocą zimnego wiatru, wiejącego mu w plecy, Drizzt śpieszył przez ostatnie mile do Dekapolis. Tej samej nocy, w której rozstał się z Wulfgarem, w zasięgu jego wzroku pojawił się pokryty śniegiem szczyt Kelvin's Cairn. Widok jego domu spowodował, że drow jeszcze bardziej przyśpieszył, lecz dokuczliwy przytyk na krańcach jego zmysłów, mówił mu, że jest coś nie tak, jak zawsze.

Ludzkie oko nigdy by tego nie zauważyło, lecz ostry wzrok drowa w nocy w końcu wyłapał to coś, wzrastający słup ciemności, zamazujący na horyzoncie najniższe gwiazdy na południe od góry. I drugi, mniejszy, na południe od pierwszego.

Drizzt przystanął. Zmrużył oczy, żeby upewnić się co do swych przypuszczeń. Potem ruszył znowu, powoli, potrzebując czasu na przemyślenie innych tłumaczeń, które mogłyby być wzięte pod uwagę.

Caer-Konig i Caer-Dineval płonęły.

Flota Caer-Dineval łowiła ryby na najbardziej wysuniętych na południe wodach Lac Dinneshere, zdobywając przewagę na pozostawionych przestrzeniach, gdy ludność Easthaven uciekała do Bryn Shander. Łodzie Caer-Konig łowiły na znanych sobie terenach przy północnych wybrzeżach jeziora.

Jak rój rozwścieczonych pszczół, śmierząca armia Kessella skręciła na prawo, wokół północnego wygięcia Lac Dinneshere i rzuciła się przez Przełęcz Lodowego Wichru.

- Do portu! - krzyknął Schermont i kapitanowie wielu innych statków, gdy tylko otrząsnęli się z początkowego szoku. Wiedzieli jednak, że nie uda im się zawrócić na czas.

Prowadzące ramię armii goblinów uderzyło w Caer-Konig.

Gdy pod budynki podłożono pochodnie, ludzie na łodziach zobaczyli strzelające w niebo płomienie. Usłyszeli mrożące krew w żyłach wrzaski wstrętnych najeźdźców.

Usłyszeli krzyki umierających rodzin.

Kobiety, dzieci i starcy, którzy znajdowali się w Caer-Konig nawet nie myśleli o stawianiu oporu. Uciekali. Uciekali walcząc o życie. Gobliny jednak goniły ich i zabijały. Olbrzymy i ogry wpadły do doków, miażdżąc biednych ludzi, którzy wymachiwali bezsilnie rękoma w kierunku powracającej floty, lub zmuszały ich do szukania zimnej śmierci w wodach jeziora. Olbrzymy niosły olbrzymie wory i gdy rybacy przyплыnęli do portu, ich statki zostały zdruzgotane rzuconymi na nie głazami.

Gobliny nadal napływały do skazanego na zagładę miasta, lecz główne siły ogromnej armii przepłynęły obok niego, kierując się w stronę drugiego miasta - Caer-Dineval. Tym razem ludność Caer-Dineval, która zobaczyła dymy i usłyszała wrzaski, uciekała już do Bryn Shander lub do portu, przyzywając

swych żeglarzy.

Niestety flota Caer-Dineval, mimo że złapała wschodni wiatr w drodze powrotnej przez jezioro, miała przed sobą całe mile wody. Rybacy widzieli słupy dymu rosnące nad Caer-Konig i wielu domyśliło się, co się stało i zrozumiało, że ich ucieczka, nawet gdyby mieli żagle pełne wiatru, jest daremna. Na każdym pokładzie słychać było jęki szoku i niedowierzania, gdy czarna chmura poczęła złowieszczo wspinać się z najbardziej na północ wysuniętych dzielnic Caer-Dineval.

Nagle Schermont podjął desperacką decyzję. Przyjmując do wiadomości fakt, że jego własne miasto jest już skazane, zaoferował pomoc swym sąsiadom.

- Nie możemy tam płynąć! - krzyknął do kapitana najbliższego statku. - Przekaż dalej: z powrotem na południe! Port Dineval jest jeszcze wolny!

\* \* \* \* \*

Z parapetu murów Bryn Shander, Regis, Cassius, Agorwal i Glensather przyglądali się z przerażeniem, jak olbrzymie siły płyną obok dwóch osaczonych miast, doganiając uciekającą ludność Caer-Dineval.

- Otwórz bramy, Cassiusie! - krzyknął Agorwal. - Musimy wyjść do nich! Nie mają szans dotarcia do miasta, jeśli w jakiś sposób nie opóźnimy pogoni!

- Nie - odparł ze smutkiem Cassius, boleśnie świadom swej wielkiej odpowiedzialności. - Do obrony miasta potrzebny jest każdy człowiek. Wyruszenie na otwarte równiny przeciwko tak przeważającym siłom byłoby daremne. Miasta nad Lac Dinneshere są skazane!

- Oni są bezsilni! - odkrzyknął Agorwal. - Kimże jesteśmy, jeśli nie możemy obronić swych pobratymców? Jakże mamy prawo stać na tych murach, biernie przyglądając się, gdy tam trwa rzeź naszych ludzi?

Cassius potrząsnął głową, twardo pozostając przy swej decyzji obrony Bryn Shander.

Wkrótce, w panice wywołanej widokiem płonących miast po drugiej stronie, przemierzając drugą przełęcz Bremen's Run, zaczęli nadciągać następni uciekinierzy z otwartego miasta Termalaine. Więcej niż tysiąc uciekinierów było teraz w zasięgu wzroku z Bryn Shander. Ocenivszy szybkość posuwania się i odległość jaka im pozostała, Cassius ustalił, że powinni zbiec się na szerokich polach przed północnymi bramami stołecznego miasta.

Gdzie pochwycą ich gobliny.

- Ruszaj - powiedział do Agorwala. - Bryn Shander nie zdoła uratować mężczyzn, lecz pola staną się wkrótce czerwone od krwi kobiet i dzieci.

W poszukiwaniu pozycji nadających się do obrony, na których mogliby się okopać, Agorwal poprowadził swych dzielnych ludzi drogą prowadzącą na północny wschód. Wybrali małe pasmo pagórków, grzbiecik zaledwie, gdzie droga lekko opadała. Okopani, gotowi do walki i na śmierć, czekali aż minie ich ostatni z uciekinierów - przerażonych, krzyczących, nie wierzących, że uda im się dotrzeć do dającego bezpieczeństwo miasta, zanim zaatakują ich gobliny.

Czując ludzką krew, najszybsi biegacze armii najeźdźcy byli tuż za uciekającymi ludźmi, w większości matkami ściskającymi kurczowo swe dzieci. Prowadzone chęcią dosięgnięcia łatwych ofiar, monstra nawet nie zauważyły zaczajonych sił Agorwala. Aż do chwili, gdy nie zaatakowali ich czekający wojownicy.

Wtedy było już za późno.

Mężczyźni z Termalaine pochwycili gobliny w krzyżowy ogień z łuków, a następnie mieczami zaatakował Agorwal. Walczyli nieustraszenie, jak ludzie, którzy pogodzili się z czekającym ich losem. Tuziny potworów legły martwymi, a wraz z każdą upływającą minutą coraz więcej ich padało, gdy rozwścieczeni wojownicy nacierali na ich szeregi. Lecz te wydawały się nie mieć końca. Gdy paciał jeden goblin, natychmiast zastępowały go dwa następne. Ludzie z Termalaine zostali wkrótce pochłonięci przez morze goblinów.

Agorwal dotarł do szczytu i obejrzał się w stronę miasta. Uciekające

kobiety pokonały już sporą odległość na równinie, lecz poruszały się wolno. Jeśli szeregi jego ludzi załamią się i uciekną, gobliny ogarną uciekinierów, zanim ci dotrą do stoków Bryn Shander. A potwory były tuż za nimi.

- Musimy wyjść i wesprzeć Agorwala! - wrzasnął Glensather do Cassiusa. Lecz tym razem burmistrz Bryn Shander był twardy.

- Agorwal wypełnił swoją misję - odparł Cassius. - Uciekinierzy dotrą w obręb murów. Nie wyślę następnych ludzi na śmierć! Nawet, gdyby w polu były połączone siły Dekapolis, nie pokonałyby wrogów! - Już wcześniej mądry burmistrz zrozumiał, że w żadnym przypadku nie mogą pokonać Kessella.

Dobrotliwy Glensather wyglądał na zbitego z tropu.

- Weź jakieś oddziały na dół - ustąpił Cassius. - Niech pomogą we wspinaczce wyczerpanym uciekinierom.

Ludzie Agorwala byli teraz twardo naciskani. Burmistrz Termalaine obejrzał się znowu i ucieszył się; kobiety i dzieci były bezpieczne. Przeszukał wzrokiem wysokie mury, świadom tego, że Regis, Cassius i inni widzą go, samotną postać na małym pagórku, lecz nie mógł ich odróżnić wśród tłumu gapiów, stojącego na parapetach murów Bryn Shander.

Do walki dołączyły następne gobliny, teraz wraz z ogrami i verbeegami. Agorwal pozdrowił swych przyjaciół w mieście. Jego zadowolony uśmiech był szczery, gdy odwrócił się i zaatakował w dół stoku, aby dołączyć do swych męźnych oddziałów w ich ostatniej chwili.

Regis i Cassius zobaczyli nagle, jak czarny przypyływ przetoczył się nad każdym z dzielnych mężczyzn z Termalaine.

Pod nimi zatrzaśnięto ciężkie bramy. Ostatni z uciekinierów znalazł się w środku.

\* \* \* \* \*

Gdy ludzie Agorwala odnieśli gorzkie zwycięstwo na polu chwały, jedyną



siłą, która walczyła z armią Kessella tego dnia i odniosła prawdziwe zwycięstwo, były krasnoludy. Klan z Mithril Hall spędził całe dnie na pracowitych przygotowaniach do inwazji, jednak mało brakowało, by ta zupełnie ich minęła. Trzymane nieodpartą siłą woli w dyscyplinie niesłychanej jak na gobliny, a szczególnie jak na różne rywalizujące ze sobą szczepy; armia Kessella miała określone i bezpośrednie plany wobec tego, co niosły ze sobą kopalnie krasnoludów.

Jednak i chłopcy Bruenora mieli własne plany. Nie mieli zamiaru pogrzebać się w swych kopalniach bez przynajmniej kilku odciętych głów goblinów, czy bez zdruzgotania rzepek kolanowych chociażby jednego, czy dwóch olbrzymów. Kilku członków brodatego ludu wspięło się na południowy szczyt ich doliny. Gdy brzeg armii zła przepłynął obok nich, krasnoludy zaczęły urągać im, wykrzykując wyzwiska i rzucając przekleństwa stawiające w nie najlepszym świetle ich matki. To nie było nawet konieczne. Orki i gobliny nienawidziły krasnoludy bardziej, niż jakiegokolwiek inne żywe istoty i cały misterny plan Kessella, dążenia naprzód, uleciał z ich głów na sam widok Bruenora i jego pobratymców. Zawsze głodna krwi krasnoludów znaczna część sił wyłamała się z głównego trzonu armii. Krasnoludy pozwoliły im się zbliżyć, prowokując ich szyderstwami do momentu, aż potwory były prawie przy nich. Wówczas Bruenor i jego klan ześlizgnęli się ze skalnej półki.

- Dalej, zabawmy się, głupie psy - zachichotał Bruenor złośliwie, znikając im z oczu. Wyciągnął linę. Była to mała sztuczka, którą obmyślił sobie, ale ba! się ją wypróbować.

Gobliny runęły w kamienistą dolinę, przeważając liczebnie krasnoludy w stosunku czterech do jednego. Za nimi postępowały rozwścieczone ogry.

Potwory nie miały najmniejszych szans.

Krasnoludy wabiły ich nadal w głąb najbardziej stromej części doliny, na wąskie, spadziste półki, osadzone na ścianie urwiska, w której widoczne były liczne wejścia do jaskiń. Oczywiście miejsce na zasadzkę, lecz głupie gobliny,

oszałałe na widok swych najbardziej znienawidzonych wrogów parły dalej naprzód, nie zważając na niebezpieczeństwo. Gdy większość potworów znalazła się na półkach, a reszta zaczęła schodzić już w dolinę, zadziałała pierwsza pułapka. Catti-brie w ciężkiej zbroi, lecz mając na zapleczu wewnętrzne tunele, pociągnęła za lewar zwalniający stanowisko na górnej grani doliny. Tony skał i żwiru zwały się na tylną część linii potworów, a ci, którym udało się utrzymać swą wątpliwą równowagę i uniknąć siły lawiny stwierdzili, że szlak za nimi jest zasypany i zamknięty, nie dając im żadnej możliwości ucieczki. Z ukrytych zakątków zadźwięczały cięciwy kusz i grupa krasnoludów wypadła wprost na spotkanie prowadzących goblinów.

Bruenora z nimi nie było. Ukrył się dalej na szlaku i przyglądał się jak gobliny, zajęte atakiem na przedzie, przebiegają tuż obok niego. Mógł je zaatakować, ale chciał większej zdobyczy, czekał na ogry. Lina została starannie odmierzona i rozwinięta. Jedną z pętli na jej końcu zacisnął wokół swego pasa, drugą zaś pewnie zawiązał na skale, a potem wyciągnął zza pasa dwa groźne topory. Była to ryzykowna gra, może najbardziej niebezpieczna ze wszystkich, w jakich krasnolud kiedykolwiek brał udział. Czyste podniecenie odmalowało się w formie szerokiego uśmiechu na twarzy Bruenora, gdy usłyszał nadchodzące ociężałe ogry. Uśmiechał się nadal, gdy dwa z nich przeszły wąską ścieżką obok niego.

Wyskoczywszy ze swej kryjówki, Bruenor zaatakował zaskoczone ogry, rzucając toporami prosto w ich głowy. Ogry okręciły się i udało im się uchylić przed nadlatującymi ostrzami, lecz rzucona broń była zaledwie odwróceniem ich uwagi.

Prawdziwą bronią w czasie tego ataku było ciało Bruenora. Zaskoczone atakiem, robiąc unik przed toporami, dwa ogry straciły równowagę. Plan zakończył się sukcesem, ogry z trudem znalazły oparcie dla swych stóp. Napiąwszy potężne mięśnie swych pieńkowatych nóg, Bruenor wyskoczył w powietrze, uderzając w najbliższe monstrum, które wpadło wraz z nim na

drugiego ogra.

Potoczyli się we trójkę przez brzeg urwiska.

Jednemu z ogrów udało się chwycić swą potężną łapą za twarz krasnoluda, lecz Bruenor natychmiast ją ugryzł i potwór musiał ją cofnąć. Przez chwilę byli spadającym galimatiasem wymachujących dziko rąk i nóg, lecz w pewnym momencie lina Bruenora rozwinęła się do końca i wyrwała go stamtąd.

- Przyjemnego lądowania, chłopaki - zawołał Bruenor, gdy przestał już spadać. - Ucałujcie ode mnie kamienie!

Powrotny zamach liny wyniósł Bruenora do wejścia do szybu kopami na najniższej półce skalnej, zaś jego bezsilne ofiary spadły i zabiły się. Kilka goblinów w szyku za ogrami przyglądało się przedstawieniu w zupełnym osłupieniu. Teraz dopatrzyły się okazji, jaką dawała zwisająca lina na dostanie się do jednej z jaskiń i jeden po drugim zaczęli się po niej spuszczać w dół. Jednak Bruenor przewidział także i to. Schodzące gobliny nie mogły zrozumieć, dlaczego lina jest taka śliska.

Gdy Bruenor ukazał się na dolnej półce z końcem liny w jednej ręce i zapaloną pochodnią w drugiej - natychmiast zrozumiały.

Płomienie pobiegły w górę po naoliwionej Me. Będącemu na samej górze goblinów! udało się wdrapać z powrotem na półkę, resztę spotkał ten sam los, co wcześniej nieszczęsne ogry. Jeden o mało nie ocalił swego życia. Wylądował ciężko na niższej półce, jednak zanim zdołał stanąć na nogi, Bruenor kopniakiem strącił go stamtąd.

Krasnolud pokiwał z aprobatą głową, podziwiając zwieńczony sukcesem wynik swych działań. Zatarł ręce i rzucił się do szybu. Prowadził on w górę, gdzie łączył się z położonymi wyżej tunelami.

Na górnej półce, cofając się, walczyły krasnoludy, ich plan nie polegał na walce na śmierć i życie na zewnątrz, lecz na zwabieniu potworów do wejść do tuneli. Zaślepieni żądzą mordy, pozbawioną wszelkich pozorów rozsądku najeźdźcy łatwo spełnili to życzenie, z góry zakładając, że ich przeważająca

liczba zagoni krasnoludy w ką. W kilku tunelach rozległ się wkrótce szcęk mieczy. Krasnoludy cofały się nadal, prowadząc monstra w końcową pułapkę. Nagle, z położonej gdzieś głębiej jaskini rozległ się dźwięk rogu. W odpowiedzi krasnoludy wyrwały się z wiru walki i uciekły tunelami.

Gobliny i ogry, myśląc, że zmusiły swych wrogów do ucieczki, przystały tylko na chwilę, aby wydać okrzyk zwycięstwa i ponownie rzuciły się za swymi ofiarami. Lecz w głębszych tunelach pociągnięto za kilka lewarów, uruchomiono końcową pułapkę i wejścia do tuneli po prostu zapadły się. Ziemia zatrzęsa się potężnie pod ciężarem spadających skał i cała powierzchnia urwiska runęła w dół.

Jedynymi potworami, które przeżyły były te, które znajdowały się na samym przedzie szeregów. Jednak zdezorientowane, potłuczone siłą upadku i oślepione kłębamii pyłu, zostały natychmiast wycięte w pień przez czekające krasnoludy.

Nawet ludzie, będący tak daleko, jak w Bryn Shander, odczuli drzenie ziemi wywołane potężną lawiną. Rzucili się tłumnie na pomocny mur, aby przerażeni przyglądać się wzbijającej się chmurze pyłu, sądząc że krasnoludy zostały właśnie unicestwione.

Jednak Regis wiedział lepiej. Halfling zazdrościł krasnoludem, bezpiecznie ukrytym w swych długich tunelach. W chwili, gdy zobaczył ognie wybuchające w Caer-Konig, stwierdził, że jego zwłoka w mieście, w oczekiwaniu na przyjaciela z Lonelywood, kosztowała go szansę ucieczki.

Teraz przyglądał się bezsilnie i beznadziejnie, jak czarna masa zbliża się do Bryn Shander.

\* \* \* \* \*

Floty na Maer Dualdon i Czerwonych Wodach popłynęły do swych macierzystych portów, gdy tylko zorientowały się, co się stało. Rybacy znaleźli

swe rodziny jak na razie bezpieczne, z wyjątkiem tych z Termalaine, którzy przyłączyli się do opustoszałego miasta. Wszystko co mężczyźni z Termalaine mogli zrobić, gdy rozważnie wypłynęli znów na jezioro, to mieć nadzieję, że ich rodziny uciekły do Bryn Shander, lub jakiegoś innego schronienia. Widzieli właśnie północną flankę armii Kessella, maszerującą tłumnie przez równiny w kierunku ich skazanego miasta.

Targos, drugie najsilniejsze miasto i jedyne poza Bryn Shander z pewną nadzieją utrzymania się przez dłuższy czas pod naporem ogromnej armii, zaprosiło statki z Termalaine, aby wpłynęły do jego portu. Ludzie z Termalaine, wkrótce zaliczeni do bezdomnych, przyjęli gościnę swych zagorzałych wrogów na południu. Ich kłótnie z ludźmi Kempa wydały się w istocie mało ważne w obliczu klęski, jaka dotknęła miasta.

\* \* \* \* \*

Generałowie goblinów, prowadzący armię Kessella, w głównej mierze byli przekonani, że opanują Bryn Shander zanim zapadnie noc. Posłusznie wykonali co do joty plan swego pana. Główna część armii zmieniła kierunek i zamiast maszerować na Bryn Shander, skierowała się na połacie otwartego terenu rozciągające się między stolicą a Targos, nie dając żadnej możliwości połączenia sił obu potężnych miast.

Kilka szeregów goblinów wyłamało się z głównego ugrupowania i pomaszerowało na Termalaine, chcąc osaczyć tego dnia trzecie miasto. Jednak gdy znaleźli miasto opustoszałe, odstąpili od zamiaru spalania budynków. Część armii Kessella założyła tu obozowisko, w którym mogła czekać wygodnie na nadchodzące zwycięstwo. Jak dwa wielkie ramiona, tysiące potworów ruszyło na południe od głównych sił. Armia Kessella była tak potężna, że zajęła całe mile przestrzeni między Bryn Shander, a Termalaine i ciągle miała jeszcze oddziały, mogące okrążyć wzgórze, na którym leżała stolica.

Wszystko zdarzyło się tak szybko, że gdy w końcu gobliny zaprzestały swych szalonych ataków, zmiana wydawała się nadmiernie dramatyczna. Po kilku chwilach wstrzymującego oddech spokoju Regis poczuł, że napięcie znowu wzrasta.

- Dlaczego tego nie kończą? - zapytał dwu burmistrzów stojących obok niego.

Cassius i Glensather, znający się bardziej na sposobach prowadzenia wojny, rozumieli doskonale, co się stało.

- Nie mają powodu aby się śpieszyć, mały przyjacielu - wyjaśnił Cassius.  
- Czas działa na ich korzyść.

Regis nagle zrozumiał. W czasie wielu lat spędzonych na bardziej zaludnionym południu, słyszał wiele żywych opowieści, opisujących okropności oblężenia. Nagle wrócił do niego obraz Agorwala, oddającego z oddali ostatni salut, zadowolony wyraz twarzy burmistrza i jego pragnienie, aby zginąć dzielnie. Regis w żadnym wypadku nie chciał umierać, lecz potrafił sobie wyobrazić, co czekało jego i zapędzoną w kąt ludność Bryn Shander.

Stwierdził, że zazdrości Agorwalowi.

## Cryshal-Tirith

Drizzt wkrótce wkroczył na zdeptaną ziemię, na szlak, którym przechodziła armia. Ślady nie zaskoczyły drowa, gdyż słupy dymu już wcześniej powiedziały mu, co się wydarzyło. Jedynym pytaniem, na które musiał znaleźć odpowiedź, było, czy któreś z miast utrzymało się. Ruszył w stronę góry, zastanawiając się, czy ma jeszcze dom, do którego mógłby wrócić. Nagle wyczuł czyjąś obecność, aurę pochodzącą z innego świata, która dziwnie przypominała mu dni jego młodości. Pochylił się, aby zbadać ziemię jeszcze raz. Niektóre ślady były świeżymi śladami trolli, ale pewne zadrapania na ziemi nie mogły pochodzić od żadnej śmiertelnej istoty. Drizzt rozejrzał się niespokojnie dokoła, lecz jedynym dźwiękiem go dochodzącym był jęk wiatru, a jedynymi sylwetkami widocznymi na horyzoncie były szczyty Kelvin's Cairn przed nim i Grzbiet Świata daleko na południu. Drizzt zatrzymał się na kilka chwil, żeby spokojnie rozważyć te sygnały, usiłując lepiej zogniskować znajome uczucie. Ruszył na próbę. Rozpoznał teraz źródło swych wspomnień, lecz dokładne szczegóły pozostały nieuchwytnie. Wiedział za czym szedł.

Do Doliny Lodowego Wichru przybył demon.

Kelvin's Cairn wyrósł przed Drizztem dużo większy, zanim Drizzt zobaczył grupę. Jego zdolność wyczuwania stworów z niższych planów, nabyta przez stulecia obcowania z nimi w Menzoberranzanie, zanim go zobaczył powiedziała mu, że jest blisko demona. Spostrzegł nagle odległe postacie, pół tuzina trolli maszerujących w ścisłych szeregach, a pośrodku nich, górującą nad innymi sylwetkę olbrzymiego potwora z Otchłani. Nie mały duch przodka, czy muszka - Drizzt rozpoznał to natychmiast - lecz wielki demon. Kessell musiał być naprawdę potężny, jeśli utrzymywał tego wspaniałego potwora pod kontrolą.

Drizzt podążył za nimi w ostrożnej odległości. Grupa zmierzała jednak ku

miejscu swego przeznaczenia i ostrożność nie była potrzebna. Drizzt nie chciał jednak tracić żadnej szansy, gdyż wielokroć był świadkiem gniewu takich demonów. Były one powszednim zjawiskiem w miastach drowów, kolejnym dla Drizzta Do'Urdena dowodem na to, że sposoby postępowania jego ludu nie są odpowiednie dla niego.

Zbliżył się jeszcze bardziej, gdyż coś innego przyciągnęło jego uwagę. Demon niósł ze sobą mały przedmiot promieniujący taką magią, że drow, nawet z tej odległości, mógł ją wyraźnie odczuć. Była jednak maskowana także przez własną emanację demona, więc Drizzt nie mógł się przyjrzeć temu dokładniej, cofnął się więc ponownie.

Światło tysięcy obozowych ognisk stało się widoczne, gdy grupa i Drizzt zbliżyli się do góry. Gobliny wysłały zwiadowców na cały ten teren i Drizzt stwierdził, że zaszedł na południe tak daleko, jak tylko mógł. Przerwał swoją pogoń i skierował się na lepszy dla niego punkt obserwacyjny - na górę.

Czasem, najlepiej służącym podziemnemu wzrokowi drowa, były godziny tuż przed wschodem słońca, więc, mimo zmęczenia, Drizzt zdecydowany był osiągnąć swą pozycję do tego czasu. Szybko wspinał się na skały, stopniowo kierując się wokół południowego stoku góry. Nagle zobaczył ogniska obozowe otaczające Bryn Shander. Dalej na wschód żarzyły się węgle tego, co kiedyś było Caer-Konig i Caer-Dineval. Z Termalaine rozlegały się dzikie wrzaski i Drizzt wiedział, że miasta nad Maer Dualdon wpadły już w ręce wroga.

W pewnym momencie przedświt zabarwił nocne niebo na niebiesko i stało się jasnym dużo więcej. Drizzt najpierw spojrzał na południowy kraniec doliny krasnoludów i uspokoił się widząc, że przeciwległa ściana runęła. Lud Bruenora był teraz bezpieczny, a wraz z nim i Regis - jak przypuszczał drow. Lecz spojrzenie na Bryn Shander było mniej uspokajające. Drizzt słyszał przechwałki orków i widział ślady armii i jej ogniska obozowe, lecz nigdy nie wyobrażał sobie aż tak ogromnego zgromadzenia, które teraz rozciągało się przed nim, gdy światło stało się jaśniejsze.



Widok ten wstrząsnął nim.

- Ile szczepów goblinów zebrałeś Akarze Kessellu? - sapnął. - A ilu olbrzymów nazywa cię panem?

Wiedział, że ludność Bryn Shander przeżyje tak długo, na ile im Kessell pozwoli. Nie mogli mieć nadziei na utrzymanie w oporze wobec takiej siły. Przerażony odwrócił się, aby poszukać jakiejś dziury, w której mógłby trochę odpocząć. Nie mógł udzielić żadnej natychmiastowej pomocy, a wyczerpanie wzmagало jego poczucie bezsilności, nie pozwalając mu myśleć konstruktywnie.

Gdy odchodził, jego uwagę przykuł jakiś nagły ruch na oddalonych równinach. Z tej odległości nie mógł odróżnić szczegółów, armia wydawała się tylko czarną masą, lecz wiedział, że to przybył demon. Widział czarniejszą plamę jego złej obecności, posuwającą się w kierunku pustej przestrzeni, tylko o kilkaset jardów poniżej bram Bryn Shander. Czuł nadnaturalną aurę potężnej magii, którą rozpoznał już wcześniej, jak żywe serce jakiejś nieznannej formy życia, pulsującej w szponiastych rękach demona. Wokół zgromadziły się gobliny, aby przyglądać się spektaklowi, utrzymując pełną szacunku odległość od niebezpiecznego i nieobliczalnego dowódcy Kessella.

- Co to jest? - zapytał Regis, ściśnięty między gapiami na murze Bryn Shander.

- Demon - odparł Cassius. - Duży.

- Drwi z naszej szczupłej obrony! - krzyknął Glensather. - Jak możemy się ostać przeciwko takiemu przeciwnikowi?

Demon skłonił się nisko, zajęty rytuałem wywołania mocy krystalicznego obiektu. Postawił krystaliczny relikwiarz na trawie i cofnął się, rycząc tajemne słowa prastarego zaklęcia wzniósł głos w crescendo, aż niebiosa zaczęły jaśnieć groźnym ukazaniem się słońca.

- Szklany sztylet? - zapytał Regis, oszołomiony pulsowaniem obiektu.

Nagle pierwszy promień świtu ukazał się nad horyzontem. Kryształ zaiskrzył się i złapał światło, zaginając bieg promieni słonecznych i wchłaniając

ich energię.

Relikt znowu rozbłysł. Pulsowanie przybrało na sile w miarę, jak słońce wspinało się na wschodnim niebie, a jego światło wysysane było przez głodny obraz Crenshinibona.

Widzowie na murach aż sapnęli z przerażenia, zastanawiając się, czy Akar Kessell włada samym słońcem. Tylko Cassius potrafił powiązać moc kryształu ze światłem słonecznym.

Kryształ zaczął rosnać. Nabrzmiwał z każdym rozbłyskiem, sięgając swego zenitu, potem zapadał się trochę, aby znów wzrosnąć z następnym rozbłyskiem. Wszystko dokoła pozostawało w cieniu, gdyż pochłaniał całe światło słoneczne. Powoli, lecz nieustannie jego średnica wydłużała się, a wierzchołek wznosił się wysoko w powietrze. Ludzie na murach i potwory na równinie odwracały oczy od jaśniejącej mocy Cryshal-Tirith. Tylko drow ze swego odległego punktu obserwacyjnego i demon, który był uodporniony na takie widoki, byli świadkami, jak rosło drugie wyobrażenie Crenshinibona. Trzecia Cryshal-Tirith obudziła się do życia. Wieża uwolniła słońce, gdy rytuał się spełnił i całą okolicę skąpało poranne światło słoneczne.

Demon ryknął zadowolony ze skuteczności swego zaklęcia i wkroczył dumnie w lustrzane drzwi nowej wieży, za nim wkroczyły trolle - osobista straż czarnoksiężnika.

Pokonani mieszkańcy Bryn Shander i Targos patrzyli na niewiarygodną budowlę z mieszaniną podziwu, uznania i przerażenia. Nie mogli się oprzeć niezmiernemu pięknu Cryshal-Tirith, znali jednak konsekwencje pojawienia się wieży: przybędzie Akar Kessell, pan goblinów i olbrzymów.

\* \* \* \* \*

Gobliny i orki padły na kolana, a cała ogromna armia podjęła zaśpiew „Kessell, Kessell”, fanatycznie oddając cześć czarnoksiężnikowi i wprawiając

tym w drzenie ludzkich świadków całego widowiska.

Drizzt także był zaniepokojony wzrostem wiernopoddaństwa i wpływu, jaki czarnoksiężnik wywierał na normalnie niezależne klany goblinów. Drow uświadomił sobie w tej chwili, że jedyną szansą przeżycia ludności Dekapolis jest śmierć Akara Kessella. Wiedział, zanim rozważył każdą inną możliwość, że musi próbować dostać maga. Jednak teraz potrzebował odpoczynku. Znalazł zacienioną dziurę trochę z tyłu od przedniej ściany Kelvin's Cairn i oddał się ogarniającemu go wyczerpaniu.

Cassius także był zmęczony. Burmistrz stał przez całą chłodną noc na murach, badając ogniska obozowe, aby ocenić ile pozostało z naturalnej wrogości między niesubordynowanymi klanami. Widział niewielkie nieporozumienia i słyszał wyzwiska, lecz nie było to nic na tyle skrajnego, co mogłoby sugerować, że armia rozpadnie się w czasie oblężenia. Nie mógł zrozumieć, w jaki sposób czarnoksiężnik osiągnął taką unifikację arcywrogów. Pojawienie się demona i wzniesienie Cryshal-Tirith pokazało mu niewiarygodną siłę, jaką rozporządzał Kessell. Wkrótce doszedł do tych samych wniosków, co drow. Jednak w przeciwieństwie do Drizzta, burmistrz Bryn Shander nie udał się na spoczynek, gdy na równinach uspokoiło się, nawet pomimo protestów Regisa i Glensathera, niepokojących się o jego zdrowie. Na swych barkach Cassius dźwigał odpowiedzialność za kilka tysięcy przerażonych ludzi, stłoczonych w obrębie murów miasta i dlatego nie było dla niego mowy o spoczynku. Potrzebował informacji; musiał znaleźć jakiś słaby punkt w, wydawałoby się, niewrażliwej na nic zbroi czarnoksiężnika.

Tak więc, burmistrz przyglądał się pilnie i cierpliwie przez pierwszy, długi dzień oblężenia, który minął bez specjalnych wydarzeń, zapamiętując rodzaj więzów, jakimi powiązane były ze sobą szczepy goblinów i porządek hierarchiczny, który określał odległość każdej grupy od centrum, jakim była Cryshal-Tirith.

\* \* \* \* \*

Daleko na wschód floty Caer-Konig i Caer-Dineval przycumowały w porcie opustoszałego miasta Easthaven. Kilka załóg zeszło na brzeg, aby zebrać zapasy, lecz większość ludzi pozostała na pokładach, niepewna jak daleko na wschód sięga czarne ramie

Jensin Brent i jego odpowiednik z Caer-Konig przejęli w pełni kontrolę nad obecną sytuacją z pokładu Poszukiwacza Mgieł, flagowej jednostki Caer-Dineval. Zapomniano o wszystkich niesnaskach między obu miastami, przynajmniej na jakiś czas - mimo, że słyszano obietnice wiecznej przyjaźni na pokładzie każdego statku na Lac Dinneshere. Obaj burmistrzowie zgodzili się co do tego, że nie powinni opuszczać wód jeziora i uciekać, gdyż zdawali sobie sprawę, że nie mają dokąd. Wszystkie dziesięć miast było zagrożone przez Akara Kessella, zaś Luskan oddalone było o pełne czterysta mil i leżało na drodze armii Kessella. Słabo zaopatrzeni uchodźcy nie mieli nadziei dotrzeć tam przed pierwszymi śniegami zimy.

Żeglarze, którzy zeszli na ląd, powrócili wkrótce na pokłady z oczekiwanymi wieściami, że Easthaven nie zostało jeszcze, jak dotąd dotknięte przez ciemność. Wysłano na brzeg więcej załóg, aby przyniosły dodatkową żywność i koce, lecz Jensin Brent zalecił im ostrożność, uważając, że lepiej jest utrzymywać większość uchodźców na wodzie, poza zasięgiem Kessella.

Bardziej obiecujące wieści nadeszły wkrótce potem.

- Sygnały z Czerwonych Wód, burmistrzu Brent! - zawołał marynarz z bocianiego gniazda Poszukiwacza Mgieł. - Ludność Good Mead i Dougan's Hole nie poniosła strat! - Podniósł swe urządzenie do przekazywania wiadomości, mały kawałek szkła, wycięty w Termalaine i przeznaczony do skupiania światła słonecznego do sygnalizacji na jeziorach, przy użyciu skomplikowanych, choć ograniczonych kodów. - Odpowiedziano na moje sygnały!

- Gdzie oni są? - zapytał podniecony Brent,

- U wschodnich wybrzeży - odparł wachtowy. - Wypłynęli ze swych osiedli, uważając je, za nie nadające się do obrony. Jak dotąd nie pokazał się tam żaden z potworów, ale burmistrz uważa, że dalsza część jeziora powinna być dla nich bezpieczniejsza, dopóki najeźdźcy nie odejdą.

- Utrzymuj łączność - polecił Brent. - Daj mi znać, gdy będziesz miał nowe wiadomości.

- Dopóki najeźdźcy nie odejdą? - powtórzył Schermont z niedowierzaniem, podchodząc do Jensina Brenta.

- Głupio pełna nadziei ocena sytuacji, zgadzam się - powiedział Brent. - Lecz sprawiła mi ulgę wiadomość, że nasi krewniacy na południu jeszcze żyją!

- Pójdziemy tam? Połączymy nasze siły?

- Nie teraz - odparł Brent. - Obawiam się, że nie byłoby zbyt bezpiecznie na otwartej przestrzeni między jeziorami. Potrzebujemy więcej informacji, zanim podejmiemy jakieś efektywne działania. Utrzymujmy na razie komunikację między jeziorami. Zbierzmy ochotników, żeby zanieśli przesłanie na Czerwone Wody.

- Należy ich wysłać natychmiast - zgodził się Schermont odchodząc.

Brent pokiwał głową i spojrzał znów ponad jeziorem, na zamierające dymy nad jego domem.

- Więcej informacji - mruknął do siebie.

Później tego dnia wyruszyli inni ochotnicy na bardziej niebezpieczny zachód, aby zbadać sytuację w stolicy.

Brent i Schermont wykonali majstersztyk w zapobieżeniu wybuchowi paniki, ale nawet jeśli udało się osiągnąć pewną dyscyplinę, początkowy wstrząs, wywołany nagłą i śmiercionośną inwazją, pozostawił większość tych, którzy przeżyli z Caer-Konig i Caer-Dineval w stanie całkowitej rozpacz. Jensin Brent stanowił chlubny wyjątek. Burmistrz Caer-Dineval był odważnym wojownikiem, który niezłomnie odmawiał poddania się, walczył do ostatniego

tchu. Żeglował na swym dumnym statku flagowym wzdłuż kotwicowisk innych statków, gromadząc wokół siebie ludzi okrzykami przyrzekanego odwetu na Akarze Kessellu.

Teraz wyczekiwał na Poszukiwaczu Mgieł na przełomowe wiadomości z zachodu. Po południu usłyszał wołanie, o które się modlił.

- Trzymają się! - krzyknął wachtowy z bocianiego gniazda, gdy rozbrzmiał sygnał sygnalizatora. - Bryn Shander się trzyma!

Nagle optymizm Brenta przerodził się w wiarę. Nieszczęsna grupka bezdomnych ofiar żądała zemsty. Wysłano natychmiast następnych posłańców, aby zanieśli nowiny na Czerwone Wody, że Kessell, jak dotychczas, nie odniósł jeszcze całkowitego zwycięstwa. Na obu jeziorach sumiennie zaczęto oddzielać wojowników od osób cywilnych, umieszczając kobiety i dzieci na najcięższych i najmniej wartościowych pod względem żeglugowym łodziach, zaś żołnierzy okrętowano na lżejszych statkach. Wyznaczone statki wojenne ruszyły następnie do nie zajętych portów, skąd mogły szybko wypłynąć na jeziora. Ich żagle sprawdzono i zwinięto w gotowości do szybkiej podróży, która miała zanieść ich dzielne załogi na pole bitwy.

Albo, jak głosił dumny dekret Jensina Brenta - w podróż, która winna zanieść ich dzielne załogi po zwycięstwo!

\* \* \* \* \*

Regis dołączył do Cassiusa na murze, gdy zauważono sygnał aparatu na południowo zachodnich wybrzeżach Lac Dinneshere. Halfling spał przez większość nocy i dnia uważając, że równie dobrze może zostać zabity robiąc to, co najbardziej lubił. Był zaskoczony, gdy się obudził; spodziewał się przecież, że jego sen będzie trwał całą wieczność.

Cassius zaczął teraz oceniać sytuację trochę inaczej. Ułożył długą listę potencjalnych wyłomów w niesfornej armii Akara Kessella; orki znęcały się nad

goblinami, olbrzymy zaś znęcały się nad obiema rasami. Gdyby tylko mógł znaleźć sposób, aby wystarczająco długo utrzymać widoczną nienawiść między klanami goblinów, żeby znalazły się ofiary w siłach Kessella...

Nagle sygnał z Lac Dinneshere i następne doniesienia o podobnych rozbłyskach na dalszym brzegu Czerwonych Wód dały burmistrzowi pewną nadzieję, że oblężenie może zostać przerwane i Dekapolis może przeżyć. Chwilę później ukazał się w pełnej dramaturgii scenerii czarnoksiężnik i obudzone nadzieje Cassiusa zgasły.

Wpierw zaczęło pulsować czerwone światło, krążąc w szklistej ścianie u podstawy Cryshal-Tirith. Potem drugi błysk, tym razem niebieski, wznosił się w górę wieży, wirując w przeciwnym kierunku. Powoli otoczyły całą wieżę, mieszając się w zieleń, potem rozdzieliły się i kontynuowały swą wędrówkę. Wszyscy, którzy mogli widzieć hipnotyzujący pokaz, patrzyli w oczekiwaniu, niepewni, co to może oznaczać na przyszłość, lecz także przekonani, że nadciąga kolejna manifestacja przerażającej mocy.

Krążące światła pospieszyły w górę, ich intensywność wzrastała wraz z ich prędkością. Wkrótce cała podstawa wieży otoczona została zieloną poświatą, tak jaskrawą, że patrzący na to odwracali oczy. Z poświaty wystąpiły dwa przerażające trolle, każdy z nich trzymał ozdobne zwierciadło.

Światła zwolniły i w końcu zatrzymały się.

Sam widok obrzydliwych trolli wywołał u ludności Bryn Shander chęć wymiotów, lecz wszyscy byli tak zafascynowani widokiem, że nikt się nie odwrócił. Potwory podeszły do podnóża wzgórza, na którym stało miasto i stanęły twarzami do siebie, celując swymi lustrami w siebie nawzajem, ciągle jednak chwytając w nie odbicie Cryshal-Tirith.

Bliźniacze promienie światła wystrzeliły z wieży, każdy z nich uderzył w jedno z luster, zbiegając się znowu w połowie odległości między trollami. Nagła emanacja z wieży, jak rozbłysk błyskawicy, pozostawiła pole między potworami pokryte welonem dymu, a gdy ten się rozwiął zamiast zbiegających się promieni

światła stała tam krucha, zgięta figura mężczyzny w czerwonej, satynowej szacie.

Gobliny ponownie upadły na kolana i ukryły swe twarze w ziemi. Przybył Akar Kessell. Spojrzał w kierunku Cassiusa na murze, drwiący uśmiech rozlał się na jego wąskich wargach.

- Witaj, burmistrzu Bryn Shander - zakrakał. - Witaj w moim pięknym mieście! - Uśmiechnął się krzywo.

Cassius nie miał wątpliwości, że czarnoksiężnik zobaczył go, choć nie przypominał sobie, żeby kiedykolwiek widział tego człowieka i nie wiedział, w jaki sposób ten mógł go poznać. Spojrzał na Regisa i Glensather u nich szukając wyjaśnienia, ale obaj wzruszyli ramionami.

- Tak, znam cię, Cassiusie - powiedział Kessell. - I ciebie pozdrawiam, dobry burmistrzu Glensatherze. Powinienem się domyśleć, że jesteś tutaj; ludzie z Easthaven zawsze gotowi są dołączyć do sprawy, choćby nie wiadomo jak beznadziejnej!

Teraz Glensather patrzył ogłupiały na swych towarzyszy - także i on nie uzyskał wyjaśnienia na nieme pytanie.

- Znasz nas - odparł Cassius do zjawy, - ale my ciebie nie znamy. Wydaje się, że masz nieszlachetną przewagę.

- Nieszlachetną? - zaprotestował czarnoksiężnik. - Wykorzystuję każdą przewagę, głupi człowieku! - Znowu się roześmiał. - Znasz mnie, a przynajmniej Glensather powinien.

Burmistrz Easthaven znowu wzruszył ramionami w odpowiedzi na pytające spojrzenie Cassiusa. Wydawało się, że gest ten rozzłościł Kessella.

- Spędziłem kilka miesięcy w Easthaven - warknął czarnoksiężnik. - Pod postacią ucznia magów z Luskanu! Zręczne, nieprawdaż?

- Pamiętasz go? - zapytał cicho Cassius Glensathera. - To może być bardzo ważne.

- To możliwe, że zatrzymał się w Easthaven - także szeptem odparł



Glensather. - Jednak żadna grupa z Wieży nie przybyła do mojego miasta już od kilku lat. Jesteśmy otwartym miastem i wielu obcych przybywa wraz z każdą przejeżdżającą karawaną kupiecką, mówię ci prawdę, Cassiusie, nie przypominam sobie tego człowieka.

Kessell był oburzony. Tupnął z niecierpliwością nogą, a uśmiech na jego twarzy zastąpiło kwaśne wydęcie warg.

- Może mój powrót do Dekapolis przywoła więcej wspomnień, głupcy! - warknął. - Służcie Akarowi Kessellowi, Tyranowi Doliny Lodowego Wichru! - Krzyknął. - Ludu Dekapolis, przybył wasz pan!

- Twoje słowa są trochę przedwcześnie... - zaczął Cassius, lecz Kessell przerwał mu oszalałym wrzaskiem.

- Nigdy więcej mi nie przerywaj! - krzyknął czarnoksiężnik, żyły na jego szyi nabrzmiały, a jego twarz nabiegła krwią.

Po chwili, gdy Cassius zamilkł kompletnie zdumiony, wydawało się, że Kessell odzyskał panowanie nad sobą.

- A lepiej się tego naucz, dumny Cassiusie - zagroził. - Powinieneś się nauczyć! - Odwrócił się w stronę Cryshal-Tirith i warknął proste słowo rozkazu. Wieża na chwilę poczerniała, jakby wzdragała się uwolnić odbicie słonecznego światła. Następnie daleko w swych głębiach zaczęła jaśnieć światłem, które wydawało się być bardziej jej własnym, niż odbiciem światła dziennego. Z każdą upływającą sekundą barwa zmieniała się, a światło zaczęło wspinać się i okręzać dziwne ściany.

- Służcie Akarowi Kessellowi! - oznajmił czarnoksiężnik, ciągle marszcząc brwi. - Spójrzcie na wspaniałość Crenshinibona i porzućcie wszelką nadzieję!

Coraz więcej światła zaczęło rozbłyskiwać w ścianach wieży, wznosząc się i opadając bezładnie, krążąc wokół budowli w szalonym tańcu, krzyczącym o uwolnienie. Stopniowo światła wspinały się aż na szpicem zakończoną wieżyczkę, która zaczęła płonąć, jakby od ognia, zmieniając barwy przez całe

spektrum, aż biały rozbłysk począł rywalizować z blaskiem samego słońca.

Kessell krzyknął, zupełnie jakby przeżywał orgazm.

Ogień został uwolniony. Wystrzelił cienką, palącą Unią na północ, w kierunku nieszczęsnego miasta Targos. Wielu gapiów stało na wysokich murach Targos, choć wieża była dużo dalej od nich, niż od Bryn Shander i wyglądała jak błyszczący punkcik na odległej równinie. Nie mieli pojęcia co się dzieje w okolicach stolicy, jednak zobaczyli jeszcze promień ognia zbliżający się do nich.

Dla nich było już za późno.

Wściekłość Akara Kessella uderzyła w dumne miasto, zbierając żniwo nagłego zniszczenia. Ognie wystrzeliły wszędzie dokoła zabójczej Unii. Ludzie zaskoczeni na bezpośredniej drodze promienia nie mieli nawet szansy krzyknąć, zanim po prostu nie wyparowali. Jednak ci, którzy przeżyli pierwszy atak, kobiety, dzieci i zahartowani w tundrze mężczyźni, którzy patrzyli w twarz śmierci więcej niż tysiąc razy, mogli krzyczeć. Ich jęk pobiegł przez spokojne jezioro do Lonelywood i Bremen, do cieszących się goblinów w Termalaine i przez równiny do przerażonych świadków w Bryn Shander.

Kessell skinął ręką i lekko zmienił kąt promienia, kierując zniszczenie na Targos. Każda większa budowla w mieście wkrótce płonęła, a setki ludzi leżało martwych lub umierających, żałośnie tarzając się po ziemi, chcąc ugasić płomienie, które ogarnęły ich ciała, lub starając się bezskutecznie zaczerpnąć powietrza w gęstym dymie.

Kessell rozkoszował się tą chwilą.

Lecz nagle poczuł bezwiedne mrowienie w grzbiecie. Wydawało się, że wieża także się zatrzęsła. Czarnoksiężnik ścisnął relikwiarz trzymanym ciągle pod fałdami swej szaty, zrozumiał, że przekroczył granice mocy Crenshinibona. Na Grzbiecie Świata pierwsza wieża, którą wznosił Kessell, rozpadła się w gruzy. Daleko na otwartych równinach druga uczyniła to samo. Relikwiarz, wykorzystany do granic wytrzymałości zniszczył wyobrażenia wież, wysysających jego moc. Kessell także był osłabiony tym wysiłkiem, a światła pozostałej Cryshal-Tirith

poczęły słabnąć i w końcu zgasły. Promień także zamigotał i zgasł.

Lecz zdążył zrobić swoje.

Gdy agresor zaatakował, Kemp i inni dumni przywódcy Targos obiecali swemu ludowi, że będą bronić miasta do ostatniego człowieka, lecz nawet uparty burmistrz stwierdził, że nie mają wyboru i muszą uciekać. Na szczęście samo miasto, które przyjęło impet ataku Kessella, znajdowało się na wysokim terenie, górując nad chronioną powierzchnią zatoki. Flota pozostała nienaruszona. Bezdumni rybacy w Termalaine byli już wcześniej w dokach, oni pozostali na swych kutrach po zawinięciu do Targos. Gdy stwierdzili niewiarygodne rozmiary zniszczenia, dokonanego w samym mieście, zaczęli przygotowywać się do przyjęcia nadciągających napływu ostatnich uciekinierów wojennych. Większość łodzi obu miast wypłynęła w czasie tych minut ataku, zdecydowana uchronić swe wrażliwe żagle przed niesionymi wiatrem iskrami i innymi żarzącymi się szczątkami. Kilka statków pozostało, nie zważając na wzrastające niebezpieczeństwo, aby uratować każdego przybywającego do portu.

Ludzie w porcie Bryn Shander płakali słysząc nieustające wrzaski umierających. Jednak Cassius, pożerany przez swą chęć znalezienia i zrozumienia widocznej słabości, którą Kessell dopiero co objawił, nie miał czasu na łzy. Prawda, że płacz dotykał go tak głęboko, jak każdego innego, lecz nie chcąc okazać lunatycznemu Kessellowi nawet cienia słabości, zmienił wyraz twarzy ze smutnego w żelazny wyraz wściekłości.

Kessell zaśmiał się do niego.

- Nie rób tak kwaśnej miny, biedny Cassiusie - zadrwił czarnoksiężnik. - To niestosowne.

- Jesteś psem - odparł Glensather. - Zaś nieposłuszne psy powinny być tłuczone! Cassius powstrzymał burmistrza wyciągniętą ręką.

- Uspokój się, mój przyjacielu - szepnął. - Kessell żywi się naszym przerażeniem. Pozwól mu mówić, więcej nam ujawni, niż sam zda sobie z tego

sprawę.

- Biedny Cassius - powtórzył z sarkazmem Kessell. Nagle twarz czarnoksiężnika wykrzywiła się z wściekłości. Cassius zapamiętał bystro tę nagłą zmianę, gromadząc to wraz z innymi informacjami, które już wcześniej zebrał.

- Zapamiętaj to, czego byłeś świadkiem, ludu Bryn Shander! - warknął Kessell. - Pokłońcie się swemu panu, albo spotka was ten sam los! Nie ma za wami wody! Nie macie dokąd uciekać! - Znów roześmiał się szaleńczo i rozejrzał się po wzgórzu, na którym stało miasto, jakby szukał czegoś. - Co zrobisz? - zakrakał. - Nie masz jeziora! Powiedziałem, Cassiusie. Słuchaj mnie uważnie. Jutro wyślesz do mnie posła, posła niosącego nowinę o twoim bezwarunkowym poddaniu się! A jeśli twoja duma nie pozwoli ci na taki akt, przypomnij sobie krzyki umierających w Targos! Spójrz na miasta na brzegach Maer Dualdon, żaloszny Cassiusie. Ogień nie powinien zgasnąć do jutrzejszego świtu. W tej chwili podbiegł do burmistrza kurier.

- Zauważono wiele statków wypływających z Targos pod zasłoną dymu. Zaczęły nadchodzić sygnały od uchodźców.

- A co z Kempem? - zapytał z obawą Cassius.

- Żyje - odparł kurier. - I płonie żądzą odwetu.

Cassius odetchnął z ulgą. Nie darzył zbytnio względami swego odpowiednika z Targos, lecz wiedział, że zaprawiony w bojach burmistrz zapewni wartościowe wsparcie sprawie Dekapolis, zanim wszystko minie.

Kessell usłyszał rozmowę i mruknął lekceważąco.

- A dokąd oni uciekną? - zapytał Cassiusa.

Burmistrz, chcąc nadal badać swego nieprzewidywalnego i niezrównoważonego adwersarza nie odpowiedział, lecz Kessell odpowiedział za niego.

- Do Bremen? Przecież nie mogą! - strzelił palcami, przesyłając wcześniej przygotowane przesłanie do swych najdalej na zachód wysuniętych sił.

Natychmiast duży oddział goblinów wyruszył na zachód.

W kierunku Bremen.

- Widzisz? Bremen upadnie, zanim minie noc i jeszcze jedna flota ucieknie na twoje drogocenne jezioro. Historia się powtórzy w mieście, w lesie, z możliwym do przewidzenia skutkiem. Jednak, jaką ochronę dadzą jeziora tym ludziom, gdy nadejdzie bezlitosna zima? - krzyknął. - Jak szybko potrafią płynąć twoje statki, uciekając przede mną, gdy woda zamarznie wokół nich?

Znowu się roześmiał, tym razem jednak poważniej, groźniej.

- Jaką ochronę może znaleźć ktokolwiek przed Akarem Kessellem?

Cassius i czarnoksiężnik patrzyli na siebie niewzruszenie. Mag zaledwie wypowiedział słowa, lecz Cassius słyszał go wyraźnie.

- Jaką ochronę?

\* \* \* \* \*

Na wodach Maer Dualdon Kemp powstrzymywał swoją wściekłość, patrząc na miasto skąpane w płomieniach. Poczerniałe od sadzy twarze patrzyły na płonące ruiny w pełnym przerażenia niedowierzaniu, wykrzykując niemożliwe już teraz zaprzeczenia i otwarcie płacząc za utraconymi przyjaciółmi i rodzinami. Lecz, podobnie jak Cassius, Kemp zmienił swą rozpacz w rządny odwetu gniew. Gdy tylko dowiedział się o oddziale goblinów, który odłączył się w marszu na Bremen, wysłał swój najszybszy statek, aby ostrzec ludność tego odległego miasta i poinformować ją o wydarzeniach po drugiej stronie jeziora. Potem wysłał drugi statek do Lonelywood z prośbą o żywność i opatrunki i, może, po zaproszenie do portu.

Mimo oczywistych różnic, burmistrzowie dziesięciu miast byli do siebie pod wieloma względami podobni. Tak jak Agorwal, który był szczęśliwy mogąc poświęcić wszystko dla dobra ludu i Jensin Brent, który nie chciał poddać się rozpacz, Kemp z Targos zbierał swych ludzi do kontruderzenia. Jeszcze nie

wiedział, w jaki sposób tego dokona, lecz wiedział, że w wojnie z czarnoksiężnikiem nie powiedział jeszcze ostatniego słowa.

Stojący na murach Bryn Shander Cassius wiedział to samo.

Drizzt wypełził ze swej kryjówki, gdy zaczęły gasnąć ostatnie promienie zachodzącego słońca. Przeszukał południowy horyzont i znów był przerażony. Potrzebował spoczynku, lecz nie mógł oprzeć się poczuciu winy, gdy zobaczył płonące miasto Targos, poczuł się jakby zaniechał swego obowiązku świadczenia o cierpieniach bezsilnych ofiar Kessella. Jednak drow nie próżnował nawet podczas godzin transu medytacyjnego, zwanego przez elfów snem. Powędrował znów do podziemnego świata swych dawnych wspomnień w poszukiwaniu pewnego szczególnego uczucia, aury potężnej obecności, którą kiedyś odczuwał. Mimo, że nie zbliżył się minionej nocy na tyle, aby dobrze przyjrzeć się demonowi, coś w tym stworze potrafiło znajomą nutę jego najstarszych wspomnień.

Rozpościerająca się wokół nienaturalna emanacja, otaczała stwory z niższych planów, gdy wkraczały one do świata materialnego, aura, którą ciemne elfy bardziej niż inne rasy rozumiały i rozpoznawały. Nie tylko typ demona, lecz ta poszczególna jednostka znana była Drizztowi. Służył jego ludowi w Menzoberranzanie przez wiele lat.

- Errtu - wyszeptał, gdy przeszukał swoje sny.

Drizzt znał prawdziwe imię demona. Powinien go przywołać.

\* \* \* \* \*

Poszukiwanie odpowiedniego miejsca, w którym mógł przywołać demona, zabrało Drizztowi ponad godzinę, kilka dalszych zabrało mu przygotowanie pola. Jego celem było pozbawienie Errtu przewagi - w szczególności rozmiaru i zdolności lotu - na ile tylko był zdolny, choć był prawie pewien, że ich spotkanie nie zakończy się walką. Ludzie, którzy znali

drowa, uważali go za odważnego, czasami nawet lekkomyślnego, lecz takim był względem śmiertelnych przeciwników, którzy mogli odskoczyć od kłującego bólu jego furkoczących ostrzy. Demony, a szczególnie rozmiarów i siły Errtu, stanowiły inne zagadnienie. Wiele razy w młodości Drizzt był świadkiem wściekłości takich potworów. Widział zwalone budynki, twarde kamienie starte przez wielkie, szponiaste ręce. Widział potężnych ludzkich wojowników, zadających potworom ciosy, które powaliłyby ogra, a później przekonujących się w śmiertelnym przerażeniu, że ich broń była bezużyteczna przeciwko tak potężnym istotom z niższych planów.

Jego lud był w lepszym położeniu w stosunku do demonów, zachowujących pewną dozę respektu dla niego. Demony często sprzymierzały się z drowami na równych prawach, lub nawet służyły ciemnym elfom otwarcie, gdyż były świadome potężnej broni i magii, którymi władały drowy. Lecz to było dawno, w podziemnym świecie, gdzie dziwne emanacje unikalnych formacji skalnych błogosławiły metale używane przez rzemieślników drowów, tajemniczymi i magicznymi właściwościami. Drizzt nie miał żadnej broni pochodzącej z jego ojczyzny, gdyż jej dziwna magia nie mogła ostać się przy świetle dziennym; chociaż trzymał ją ostrożnie, chroniąc ją od słońca, gdy wyszedł na powierzchnię wkrótce stała się bezużyteczna. Wątpił aby broń, którą miał przy sobie była zdolna do uczynienia krzywdy Errtu. Nawet gdyby tak było, demony rozmiarów Errtu nie mogły zostać naprawdę zniszczone poza swym naturalnym planem. Gdyby doszło do wymiany ciosów, Drizzt mógł mieć najwyżej nadzieję na wygnanie stwora z Planu Materialnego na sto lat.

Nie miał zamiaru walczyć.

Jednak musiał próbować uczynić coś przeciw czarnoksiężnikowi, który zagrażał miastom. Jego celem było teraz dowiedzenie się czegoś, co mogło wskazać na jakąś słabość czarnoksiężnika, a jego metodą był podstęp i maskowanie się, w nadziei, że Errtu pamięta wystarczająco dużo o ciemnych elfach, aby uwierzyć w jego historię, lecz nie tak dużo, aby zedrzeć delikatną



warstwę, która powinna ją spajać.

Miejsce, które wybrał na spotkanie, było osłoniętą dolinką odległą o kilka jardów od czoła urwiska. Strzępiasty dach, utworzony przez zbiegające się ściany, pokrywał połowę powierzchni, druga połowa otwierała się w niebo, lecz całe to miejsce leżało za zboczem góry, zaraz za wysokimi ścianami, zabezpieczone przed widokiem z Cryshal-Tirith. Teraz Drizzt pracował sztyletem, wydrapując na ścianach i podłodze przed miejscem, na którym siedział runy odwracające niebezpieczeństwo. Myślowe wyobrażenie tych magicznych symboli było już niewyraźne po tylu latach i wiedział, że ich kształty dalekie są od doskonałości. Stwierdził jednak, że potrzebuje każdego możliwego zabezpieczenia, jakie mogą one zaoferować na wypadek, jeśli Errtu wystąpiłby przeciw niemu.

Gdy skończył, usiadł w zadaszonej części ze skrzyżowanymi nogami i wyciągnął małą statuetkę, którą nosił w plecaku. Guenhwyvar powinna być dobrym testem dla jego odwracających niebezpieczeństwo napisów.

Wielki kot odpowiedział na wezwanie. Ukazał się po drugiej stronie zacisza, jego bystre oczy przeszukiwały teren w poszukiwaniu możliwego niebezpieczeństwa, które mogłoby zagrażać jego panu. Potem, nie poczuwszy nic, zwrócił pytające spojrzenie na Drizzta.

- Chodź do mnie - zawołał Drizzt kiwając ręką. Kot ruszył ku niemu i nagle zatrzymał się, jakby wszedł na ścianę. Drizzt westchnął z ulgą gdy zobaczył, że jego runy posiadają jakąś moc. Jego przekonanie wzrosło znacznie, gdy stwierdził, że Errtu powinien popchnąć runy do ich ostatnich granic - i prawdopodobnie poza nie.

Guenhwyvar zwiesiła głowę próbując zrozumieć co ją powstrzymuje. Opór w istocie nie był zbyt silny, lecz sprzeczne sygnały od jej pana, wzywające ją, a jednocześnie odpychające ją, zupełnie zbiły z tropu kota. Postanowiła zebrać swe siły i przejść przez chwiejną barierę, lecz wydawało się, że jego pan jest zadowolony z tego, że się zatrzymała. Usiadła więc i czekała.

Drizzt zajęty był badaniem okolicy, poszukując najlepszego miejsca, z którego Guenhwyvar mogłaby wyskoczyć i zaskoczyć demona. Głęboka półka skalna na jednej z wysokich ścian, tuż poza częścią zbiegającą się w dach, wydawała się zapewniać najlepszą kryjówkę. Wysłał kota na tę pozycję i poinstruował go, żeby nie atakował dopóty, dopóki nie da znaku. Potem usiadł znowu i usiłował się odprężyć, zajęty końcowymi przygotowaniami mentalnymi przed wezwaniem demona.

\* \* \* \* \*

Po drugiej stronie doliny, w magicznej wieży, Errtu przycupnął w zacienionym kącie haremu Kessella, trzymając swą nieustanną straż nad złym czarnoksiężnikiem w czasie jego zabaw z bezmyślnymi dziewczętami. Wrzący ogień nienawiści płonął w oczach Errtu ilekroć spojrzał na głupawego Kessella. Tego popołudnia zrujnował mag prawie wszystko swą manifestacją mocy i odmową starcia pozostałych wież, co dalej wydrenowało moc Crenshinibona.

Errtu odczuwał ponurą satysfakcję, gdy Kessell wrócił do Cryshal-Tirith i potwierdził, używając luster śledzących, że dwie pozostałe wieże rozpadły się na kawałki. Errtu ostrzegał Kessella przed wzniesieniem trzeciej wieży, lecz czarnoksiężnik o słabym „ego” wraz z każdym upływającym dniem kampanii, stawał się coraz bardziej uparty, uważając demona, a nawet samego Crenshinibona, za narzędzia chcące podminować jego absolutną kontrolę.

Tak więc Errtu był gotowy, a nawet zadowolony, gdy usłyszał wezwanie Drizzta płynące doliną. W pierwszej chwili nie wierzył w możliwość takiego wezwania, lecz zew jego prawdziwego imienia wywołał mimowolny dreszcz, który przebiegł po kręgosłupie demona. Bardziej zaintrygowany, niż rozgniewany impertynencją jakiegoś śmiertelnika, który odważył się wypowiedzieć jego imię, Errtu wymknął się od oszołomionego czarnoksiężnika i wyszedł z wieży.

Nagle wezwanie nadeszło znowu, przecinając harmonię nieskończonej pieśni wiatru, jak spieniona fala na spokojnym jeziorze.

Errtu rozpostarł swe wielkie skrzydła i wystrzelił na północ nad równinami, śpiesząc do wzywającego. Przerażone gobliny uciekały przed ciemnością przelatującego cienia demona, gdyż nawet w delikatnym blasku małego księżyca stwór z Otchłani pozostawiał ślad ciemności, w porównaniu z którym noc wydawała się jasna.

Drizzt wstrzymał oddech. Czuł precyzyjne zbliżanie się demona, który teraz zmienił kierunek z Bremen's Run i wzleciał w górę nad niższymi stokami Kelvin's Cairn. Guenhwyvar podniosła głowę z przednich łap i warknęła, także czując zbliżanie się potwora zła. Kot cofnął się na swej głębokiej półce i położył się płasko, bez ruchu, czekając na rozkaz swego pana, przekonany, że jego wzmożona zdolność do ukrywania się ochroni go nawet przed czułymi zmysłami demona.

Skórzaste skrzydła Errtu złożyły się ściśle, gdy wylądował na półce. Natychmiast zlokalizował dokładne położenie wzywającego i mimo, że musiał ścieśnić swe szerokie ramiona, aby przejść przez wąskie wejście do dolinki, rzucił się natychmiast do przodu, chcąc zaspokoić swoją ciekawość, a potem zabić bluźnierczego głupca, który odważył się głośno wymówić jego imię.

Drizzt walczył o utrzymanie kontroli nad sobą, gdy olbrzymi demon wepchnął się do dolinki, jego ogrom wypełnił małą przestrzeń za jego kruchym schronieniem, zasłaniając światło gwiazd przed nim. Nie było już odwrotu od tej niebezpiecznej gry. Nie było gdzie uciekać. Demon zatrzymał się nagle zdumiony. Upłynęły wieki odkąd Errtu spoglądał na drowa i naprawdę nie spodziewał się znaleźć jednego z nich na powierzchni, w zamarzniętych pustkowiach najdalszej północy. Drizztowi udało się jakoś przemówić.

- Witaj, panie chaosu - powiedział chłodno, nisko się kłaniając. - Jestem Drizzt Do'Urden z domu Daermon N'a'shezbaernon, dziewiątego rodu pretendującego do tronu Menzoberranzanu. Witaj w moim skromnym

obozowisku.

- Jesteś daleko od domu, drowie - rzekł demon z widoczną podejrzliwością.

- Podobnie jak i ty, wielki demonie Otchłani - odparł spokojnie Drizzt. - I jesteś zwabiony do tego zakątka świata przez podobne powody co ja, jeśli się nie mylę.

- Wiem dlaczego tu jestem - odparł Errtu. - Interesy drowów leżały zawsze poza moją możliwością pojmwania, lub wytrzymałości!

Drizzt podrapał się w swą rzadką bródkę i roześmiał się w udawanej pewności siebie. Jego żołądek skręcał się, poczuł, że oblewa się zimnym potem, a mimo to znowu się roześmiał walcząc ze swym strachem. Jeśli demon wyczułby jego niepokój, jego wiarygodność znacznie by się zmniejszyła.

- Och, tym razem, po raz pierwszy od wielu lat, wydaje się, że drogi naszych interesów spotkały się, potężny sprawco zniszczenia. Mój lud interesuje się czarnoksiężnikiem, któremu najwidoczniej służysz.

Errtu wyprostował ramiona, pierwsze iskierki niebezpiecznego ognia zamigotały w czerwonych oczach.

- Służę? - powtórzył z niedowierzaniem, jego głos zadrżał, jakby za chwilę miał wybuchnąć wściekłością. Drizzt szybko złagodził swoją wersję.

- Według wszelkich oznak, strażniku zamiarów chaosu, czarnoksiężnik ma nad tobą pewną władzę. Z pewnością działasz u boku Kessella.

- Nie służę żadnemu człowiekowi! - ryknął Errtu wstrząsając fundamentami jaskini tupnięciem nogi dla podkreślenia swych słów.

Drizzt zastanowił się, czy nie zacznie się walka, w której nie miał żadnej nadziei na zwycięstwo. Rozważał możliwość wezwania Guenhwyvar tak, aby przynajmniej mógł zadać pierwsze ciosy.

Jednak demon nagle znów się uspokoił. Przekonany, że na poły domyśla się przyczyn nieoczekiwanej obecności drowa, Errtu zwrócił badawczo oko na Drizzta.

- Służyć czarnoksiężnikowi? - roześmiał się. - Akar Kessell jest słaby, nawet według niewielkich ludzkich standardów! Lecz ty o tym wiesz, drowie i nie odważysz się temu zaprzeczyć. Jesteś tu, podobnie jak i ja, dla Crenshinibona, a Kessella niech szlag trafi!

Zmieszany wyraz twarzy Drizzta był na tyle autentyczny, że wytrącił Errtu z równowagi. Demon nadal wierzył, że jego przypuszczenia są słuszne, lecz nie mógł zrozumieć, dlaczego drow nie zna nazwy.

- Crenshinibon - wyjaśnił, wskazując swą szponiastą ręką na południe. - Prastary bastion niewypowiedzianej mocy.

- Wieża? - zapytał Drizzt.

Niepewność Errtu wybuchła w formie furii.

- Nie udawaj przy mnie ignoranta! - zaryczał demon. - Panowie drowów doskonale znają moc przedmiotu Akara Kessella, inaczej nie wyszli by na powierzchnię, aby go odszukać!

- Doskonale, domyśliłeś się prawdy - przyznał Drizzt. - Teraz jestem pewien, że wieża na równinach jest w istocie tym, czego szukam. Moi panowie nie znają litości dla nieostrożnych szpiegów.

Errtu uśmiechnął się złośliwie, gdy przypomniał sobie przeklęte sale tortur w Menzoberranzanie. Te lata, które spędził wśród ciemnych elfów były naprawdę uciechą!

Drizzt szybko skierował rozmowę w stronę, która mogła wykazać jakieś słabe punkty Kessella, lub jego wieży.

- Jedna rzecz mnie zastanawia, przerażający świadku nieokiełznanego zła - zaczął, ostrożnie kontynuując potok nie powtarzających się komplementów, - jakim prawem ten czarnoksiężnik posiada Crenshinibona?

- Żadnym - powiedział Errtu. - Mag, ba! Według miary jego własnego ludu jest zaledwie uczniem. Jego język zwija się niepewnie, gdy wypowiada nawet najprostsze zaklęcia. Ale los często płata takie figle. Bardziej dla uciechy, jak mówię. Niech Akar Kessell ma swoją krótką chwilę triumfu. Ludzie nie żyją

długo!

Drizzt wiedział, że zmierza po niebezpiecznej Unii pytań, lecz podjął się tego ryzyka. Nawet w obecności demona Drizzt wiedział, że jego szansę na przeżycie w tej chwili są większe niż jego przyjaciół w Bryn Shander.

- Jednak moi panowie obawiają się, że wieża może zostać uszkodzona w czasie zbliżającej się bitwy z ludźmi - zablefował.

Jednak Errtu nie uważał nigdy drowa za wroga i gardził głupim czarnoksiężnikiem. Może sojusz z ciemnym elfem przyniesie korzyść obu stronom?

- Powiedz mi, niezrównany władco ciemności - naciskał Drizzt, - czy Crenshinibon znajduje się w niebezpieczeństwie?

- Ba! - parsknął Errtu. - Nawet wieża, będąca zaledwie odbiciem Crenshinibona jest niezniszczalna. Pochłania wszelkie ataki skierowane przeciw jej zwierciadlanym ścianom i odrzuca je z powrotem w kierunku ich źródła! Tylko pulsujący kryształ mocy, samo serce Cryshal-Tirith jest podatne na uszkodzenie, lecz jest bezpiecznie ukryte.

- Wewnątrz?

- Oczywiście.

- Lecz jeśli ktoś wszedłby do wieży - rozważał Drizzt, - doskonale chroniony, to jak mógłby znaleźć serce?

- To niemożliwe! - odparł demon. - Chyba, że prosty rybak z Dekapolis miałby na tyle ducha, aby się poświęcić. Lub może arcykapłan, lub arcymag mógłby rzucić zaklęcia odsłaniające. Z pewnością twoi panowie wiedzą, że drzwi Cryshal-Tirith są niewidoczne dla istot należących do tego planu, na którym spoczywa wieża. Żadne stworzenie z tego materialnego świata, twojej rasy nie wyłączając, nie znajdzie drogi do wnętrza!

- Ale... - naciskał Drizzt ze strachem. Errtu przeciął krótko.

- Nawet gdyby ktoś wdarł się do budowli - zagrział, zniecierpliwiony nieustannym potokiem niemożliwych przypuszczeń, - musiał by przejść obok

mnie. A zasób mocy Kessella wewnątrz wieży jest naprawdę znaczny, gdyż czarnoksiężnik stał się przedłużeniem samego Crenshinibona, żywą wypustką niezgłębionej mocy kryształowego reliktu! Serce znajduje się poza ogniskiem interakcji Kessella z wieżą, na samym wierzchołku... - demon przerwał, nabrawszy nagle podejrzeń co do linii pytań Drizzta. Jeśli mądrzy lordowie drowów naprawdę interesowali się Crenshinibonem, to dlaczego nie wiedzieli więcej o jego mocach i słabościach?

Nagle Errtu zrozumiał swoją pomyłkę. Przyjrzał się raz jeszcze drowowi, tym razem pod innym kątem. Gdy po raz pierwszy spotkał drowa, oszołomiony samą obecnością ciemnego elfa w tym regionie, szukał oszustwa w fizycznych atrybutach samego Drizzta, starając się ustalić czy rysy drowa nie są iluzją, chytrą, ale prostą sztuczką zmiany postaci, leżącą w możliwościach nawet pomniejszego maga. Gdy Errtu przekonał się, że stoi przed nim prawdziwy drow nie zaś iluzja, przyjął za wiarygodną historię Drizzta, jako zgodną z charakterystyką stylu ciemnych elfów. Teraz jednak demon oczyścił poboczne ślady poza czarną skórą Drizzta stwierdził, że nie ma on przy sobie żadnych rzeczy, niczego też nie było w miejscu, które wybrał na spotkanie. Drizzt niczego nie miał przy sobie, nawet broni w pochwach na udach, emanującej odległymi właściwościami magicznymi podziemnego świata. Może władcy drowów wyposażali swych szpiegów bardziej odpowiednio dla świata na powierzchni, pomyślał Errtu. Z tego czego się nauczył o ciemnych elfach w czasie swej wieloletniej służby w Menzoberranzanie, obecność tego drowa nie była z pewnością oburzająca.

Ale stwory chaosu przeżywały tylko dzięki temu, że nie wierzyły nikomu.

Errtu nadal poszukiwał śladów autentyczności Drizzta. Jediną rzeczą, jaką demon spostrzegł, a która świadczyła o jego pochodzeniu, był cienki, srebrny łańcuszek wiszący na szczupłej szyi, pospolity wśród ciemnych elfów, utrzymujący mały woreczek do przechowywania bogactw. Skupiwszy się na nim, Errtu dostrzegł drugi łańcuszek, cieńszy od poprzedniego i wijący się

wokół niego. Demon podążył wzrokiem za prawie niezauważalnym fałdem w koszuli Drizzta, utworzonym przez długi łańcuch. Niezwykłe, zauważył i prawdopodobnie wiele może wyjaśnić. Errtu wskazał na łańcuch, wypowiedział słowo rozkazu i podniósł wyciągnięty palec w powietrze.

Drizzt stęzał, gdy poczuł, że emblemat wyslizguje się spod jego skórzanej koszuli. Prześlizgnął się w górę przez wycięcie koszuli i opadł na całej długości łańcucha, zwisając otwarcie na jego piersi. Złowieszczy uśmiech Errtu rozszerzył się wraz z jego zezowatymi oczyma.

- Niezwykły wybór, jak na drowa - syknął z sarkazmem. - Mogłem się spodziewać symbolu Lloth, królowej demonów czczonej przez twój lud. Nie byłaby zadowolona! - W jednej chwili, jak się wydawało, w jednej ręce demona pojawił się bicz o wielu rzemieniach i zębate, okrutnie karbowane ostrze w drugiej.

W pierwszej chwili umysł Drizzta przebiegł setki dróg w, poszukiwaniu najbardziej prawdopodobnego kłamstwa, jakiego mógłby użyć, aby wybawić się z tych kłopotów. Lecz potem potrząsnął głową i odepchnął kłamstwa. Nie zrobi dyshonoru jej boskości.

Na końcu srebrnego łańcuszka wisiał dar od Regisa, rzeźba, którą wykonał halfling z kości jednego z niewielu pstrągów, które kiedykolwiek złapał. Drizzt był głęboko wzruszony, gdy Regis podarował mu to i uważał to za najdoskonalsze dzieło halflinga. Obracał się na długim łańcuszku, jego delikatne stopnie i cieniowania nadawały mu głębię prawdziwego dzieła sztuki.

Była to głowa białego jednorożca, symbol bogini Mielikki.

- Kim jesteś, drowie? - zapytał Errtu. Demon już wcześniej postanowił, że zabije Drizzta, lecz był zaciekawiony tak niezwykłym spotkaniem. Ciemny elf wyznawcą Fani Lasu? I do tego mieszkaniec powierzchni! Errtu w czasie stuleci poznał wielu drowów, lecz nigdy nie słyszał o takim, który porzucił złe ścieżki drowów. Mordercy o zimnych sercach -każdy jeden - którzy nauczyli nawet wielkiego demona chaosu jednego czy dwu metod straszliwych tortur.



- Jestem Drizzt Do'Urden, to prawda - odparł pewnie Drizzt. - Ten, który porzucił Ród Daermon N'a'shezbaernon. - Cały strach odpłynął od Drizzta, gdy pogodził się z utratą wszelkiej nadziei, że pokona demona. Teraz przybrał chłodną gotowość doświadczonego wojownika, przygotowanego do osiągnięcia każdej przewagi, jaką mógł znaleźć na swej drodze. - Pogranicznik pokornie służący Gwaeronowi Windstromowi, bohaterowi bogini Mielikki.

Skłonił się nisko, zgodnie z właściwym wstępem. Prostując się, wyciągnął jatagany.

- Muszę cię pokonać, blizno podłości - oznajmił. - I odesłać cię z powrotem w kłębiące się chmury bezdennej Otchłani. Dla nikogo z twego rodu nie ma miejsca na świecie oświetlanym przez słońce.

- Wprawiasz mnie w zmieszanie, elfie - powiedział demon. - Porzuciłeś wrodzone ci drogi, a teraz ośmielasz się przypuszczać, że możesz mnie pokonać! - Z kamieni wokół Errtu wybuchły płomienie. - Powinienem cię zabić bezlitośnie, jednym czystym ciosem, bez względu na twój ród. Lecz twoja duma niepokoi mnie; powinienem nauczyć cię pożądać śmierci! Chodź, poczuj żądła mych płomieni!

Drizzt został ogarnięty żarem płomieni demona, zaś ich blask ukłuł jego wrażliwe oczy tak, że ogrom demona wydawał się tylko zamazanym cieniem. Zobaczył ciemność rozciągającą się po prawej stronie demona i wiedział, że Errtu wyciągnął swój straszliwy miecz. Chciał się bronić, lecz nagle demon rzucił się w bok i ryknął ze zdumienia i wściekłości.

Guenhwyvar uwiesiła się pewnie na jego wyciągniętym ramieniu.

Ogromny demon trzymał panterę na odległość wyciągniętego ramienia, usiłując przycisnąć kota swą ręką do skalnej ściany, aby nie dopuścić drących pazurów i zębów do swych żywotnych miejsc. Guenhwyvar gryzła i drapała potężne ramię, rozdzierając mięśnie demona. Errtu skrzywił się na ten zjadliwy atak i zdecydował załatwić sprawę z kotem później. Jego główną troską pozostawał drow, gdyż respektowi potencjalną moc każdego ciemnego elfa.

Errtu widział zbyt wielu głupców, którzy zginęli od jednej z niezliczonych sztuczek ciemnych elfów.

Bicz o wielu rzemieniach smagnął po nogach Drizzta, zbyt szybko dla ciągle zataczającego się od nagłego wybuchu blasku płomieni drowa, aby mógł się odchylić lub odskoczyć w bok. Errtu szarpnął rękojeść, gdy rzemienie owinęły się wokół szczupłych nóg i kostek, wielka siła demona z łatwością zwała Drizzta na plecy.

Drizzt poczuł kłujący ból w nogach i usłyszał pęd powietrza wyciśniętego z jego płuc przy wylądowaniu na twardym kamieniu. Wiedział, że musi zareagować niezwłocznie, lecz blask ognia i nagły atak Errtu kompletnie zdezorientowały go. Poczuł, że jest wleczony po kamieniach, poczuł, jak intensywność żaru wzrasta. Udało mu się podnieść głowę i zobaczyć swe oplatanie nogi, wsuwające się do ognia demona.

- A więc umieram - stwierdził stanowczo.

Lecz jego nogi nie zapaliły się.

Chcąc usłyszeć rozdzierające wrzaski swej bezsilnej ofiary, Errtu szarpnął silnie za bicz i wciągnął Drizzta zupełnie w płomienie. Mimo tego, drow zaledwie czuł gorąco ognia.

Nagle, z końcowym sykiem protestu, płomienie zgasły.

Żaden z przeciwników nie wiedział co się stało, obaj zakładali, że odpowiedzialna jest za to druga strona. Errtu natychmiast zaatakował znowu. Postawiwszy ciężką stopę na piersi Drizzta zaczął miażdżyć go o kamień. Drow zaczął desperacko młócić swoją bronią, lecz nie zrobiła ona nic potworowi z innego świata. Nagle Drizzt machnął swym drugim jataganem, ostrzem, które zabrał z legowiska smoka. Zasyczawszy jak woda w ogniu wbiło się w kolano Errtu. Rękojeść broni rozgrzała się gdy ostrze weszło w ciało demona, prawie parząc Drizztowi dłoń. Potem stała się lodowato zimna, jakby wysysając gorące siły życiowe Errtu swą własną zimną mocą. Drizzt nagle zrozumiał co podsycalo płomienie. Demon otworzył usta w czystym przerażeniu, a potem

wrzasnął z bólu. Nigdy nie czuł takiego żądła. Odskoczył do tyłu i zaczął się dziko miotać, usiłując uniknąć straszliwego ugryzienia broni, ciągnąc Drizzta, który nie mógł wypuścić rękojeści. Guenhwyvar została zdarta w ogromie wściekłości demona, odlatując od ramienia potwora i uderzając ciężko o ścianę.

Drizzt patrzył z niedowierzaniem na ranę, gdy demon odskoczył. Para buchała z dziury w kolanie Errtu, zaś brzegi przecięcia zlodowaciały! Niestety Drizzt był osłabiony ciosem. W szamotaninie z potężnym demonem jatagan wyciągnął siły życiowe z tego, który nim władał, wciągając Drizzta w walkę z ognistym demonem.

Teraz Drizzt czuł się tak, jakby nawet nie miał sił wstać, lecz stwierdził, że rzuca się do przodu, z wyciągniętym przed siebie ostrzem, jakby ciągnięty przez głód jataganu.

Wejście do schronienia było zbyt wąskie. Errtu nie mógł zrobić uniku, ani odskoczyć.

Jatagan wbił się w brzuch demona. Eksplodująca fala wysłała z Drizzta siły odrzucając go do tyłu, gdy ostrze dotknęło źródła sił życiowych Errtu. Uderzył o kamienną ścianę i osunął się po niej, lecz udało mu się pozostać na tyle czujnym, by być świadkiem trwającej nadal tytanicznej szamotaniny.

Errtu wyszedł na półkę. Chwiał się teraz, usiłując rozpostrzeć skrzydła, lecz te zwisały bezsilnie. Jatagan błyszczał bielą mocy, kontynuując swój atak. Demon nie mógł chwycić go i wyrwać, gdyż pogrążone ostrze, gasząc swą magią niszczący ogień, z pewnością wygra w tym konflikcie. Wiedział, że był nieostrożny, będąc zbyt pewnym tego, że zdoła zniszczyć każdego śmiertelnika w pojedynku. Demon nie wziął pod uwagę możliwości istnienia tak złośliwego ostrza, nigdy nawet nie słyszał o broni tak zjadliwej!

Fara buchnęła z odsłoniętych wnętrzności Errtu spowijając obu przeciwników.

- A więc wyгнаłeś mnie, zdradziecki elfie! - wykrztusił. Oszołomiony Drizzt przyglądał się zdumiony, jak białe lśnienie przybrało na sile, a czarny

cień zmniejszył się.

- Sto lat, drowie! - ryknął Errtu. - Niezbyt długo dla takich jak ty, czy ja!

Wyziw zgęstniał gdy cień wydawał się niknąć.

- Stulecie, Drizzcie Do'Urden! - dobiegł zamierający krzyk Errtu gdzieś z daleka. - Oglądaj się przez ramię! Errtu powinien być niedaleko za tobą!

Wyziw uniósł się w powietrze i zniknął.

Ostatnim dźwiękiem, jaki słyszał Drizzt był szczęk metalowego jataganu upadającego na kamienną półkę.

## Prawa zwycięstwa

W pośpiesznie zbudowanej Miodowej Sali Wulfgar rozparł się przy wielkim stole w swym krześle, ustawionym na honorowym miejscu, przytupując niecierpliwie nogą na długą zwłokę wymaganą przez tradycję. Czuł, że jego lud dawno już powinien wymaszerować, lecz było to odnowienie tradycyjnych ceremonii i obrzędów, które bezpośrednio oddzielały go i stawiały wyżej od tyrana Heafstaaga w oczach sceptycznych i zawsze podejrzliwych barbarzyńców.

Wulfgar, mimo wszystko, wkroczył w ich środek po pięciu latach nieobecności i wyzwał ich króla, który przewodził im od lat. Dzień później zdobył koronę, zaś następnego dnia został koronowany Królem Wulfgarem Klanu Łosia. Zdecydował, że jego panowanie - a chciałby, aby było krótkie - nie będzie odznaczało się groźbami i tyrańską taktyką swego poprzednika. Chciał prosić wojowników zebranych klanów, aby poszli za nim do walki, nie zaś rozkazywać im, gdyż wiedział, że barbarzyński wojownik jest człowiekiem powodowanym prawie wyłącznie nieokiełzaną dumą. Pozbawieni swej godności, gdyż do tego doprowadził Heafstaag, odmawiając honoru suwerenności poszczególnym królom, członkowie szczepów nie byli lepsi w walce niż zwykli ludzie. Wulfgar wiedział, że muszą odzyskać swą dumę, jeśli mają mieć w ogóle jakąkolwiek szansę w starciu z przeważającymi siłami czarnoksiężnika.

Wzniesiono więc Hengorot, Miodową Salę i Wyzwanie Pieśni zainicjowało posiedzenie po raz pierwszy od prawie pięciu lat. Był to krótki, szczęśliwy czas pozytywnego współzawodnictwa między klanami, zduszonymi dotąd pod nieustającą ani na chwilę dominacją Heafstaaga. Decyzja wzniesienia sali ze skór jelenich była dla Wulfgara trudna. Zakładając, że ciągle ma czas, zanim uderzy armia Kessella, rozważał korzyści, jakie dawało przywrócenie

tradycji, przeciwko konieczności pośpiechu. Miał tylko nadzieję, że w gorączce przygotowań do bitwy Kessel nie zauważy nieobecności barbarzyńskiego króla, Heafstaaga. Nie było prawdopodobne, aby czarnoksiężnik był w ogóle tak bystry.

Teraz czekał spokojnie i cierpliwie, przyglądając się, jak żar powraca do oczu członków jego klanu.

- Jak za dawnych czasów? - zapytał Revjak siedzący obok niego.

- Dobrych czasów - odparł Wulfgar.

Zadowolony Revjak oparł się o ścianę namiotu ze skór jelenich, dając nowemu przywódcy chwilę samotności, jakiej ten najwidoczniej potrzebował. Wulfgar zaś czekał nadal, szukając najlepszej chwili dla przedstawienia swej propozycji.

W dalszym końcu sali rozpoczęło się współzawodnictwo w rzucaniu toporami. Podobnie do taktyki stosowanej przez Heafstaaga i Beorga przy zawieraniu przymierza między klanami w ostatniej Hengorot, wyzwaniem było rzucanie toporami z możliwie dalekiej odległości i wbijanie ich głęboko w beczkę miodu tak, aby wybić w niej dziurę. Ilość dzbanów, jaką można było napełnić w rezultacie takiego wysiłku po określonej ilości rzutów określała sukces.

Wulfgar zobaczył swoją szansę. Wstał ze swego krzesła i zażądał, prawem gospodarza, pierwszego rzutu. Ludzie wybrani do tych zawodów zaakceptowali prawo Wulfgara i poprosili go, aby zajął miejsce w określonej odległości.

- Stąd - powiedział Wulfgar, trzymając Aegis-fang na ramieniu.

We wszystkich zakątkach sali rozległy się pomruki niedowierzania i podniecenia. Użycie młota bojowego w takich zawodach nie miało precedensu, lecz nikt się nie skarżył, ani nie cytował reguł. Każdy, kto słyszał opowieści, lecz nie był naocznym świadkiem rozszczępienia wielkiego topora Heafstaaga, bał się zobaczyć broń w działaniu. Na stole w końcu sali postawiono beczkę

miodu.

- Drugą za nią! - zażądał Wulfgar. - A za nimi jeszcze jedną! - Skoncentrował się na zadaniu, nie tracąc czasu na przysłuchiwanie się szeptom, które rozlegały się wokół.

Ustawiono beczki i tłum cofnął się z linii wzroku młodego króla. Wulfgar chwycił Aegis-fang mocno w ręce i wziął głęboki oddech, wstrzymując go na chwilę, aby się nie zachwiać. Niedowierzający gapie przyglądali się zdumieni, jak nowy król eksplodował ruchem, rzucając potężny młot płynnym ruchem, z siłą nie mającą równej w ich szeregach.

Aegis-fang przekoziółkował głowicą do przodu przez całą długość sali, przebijając pierwszą beczkę, potem drugą i trzecią, trafiając nie tylko wszystkie trzy cele, ale w swym dalszym locie wybijając dziurę w tyle Miodowej Sali. Najbliżsi wojownicy pośpieszyli do wejścia, aby zobaczyć koniec jego lotu, lecz miot zniknął w nocy. Ruszyli, aby go odszukać. Lecz Wulfgar zatrzymał ich. Wyskoczył na stół, podnosząc przed siebie ręce.

- Posłuchajcie mnie, wojownicy północnych równin! - krzyknął. Ich usta rozwarły się w reakcji na ten nie mający precedensu czyn. Niektórzy, zobaczywszy Aegis-fang ukazujący się nagle w rękach młodego króla, upadli na kolana.

- Jestem Wulfgar, syn Beornegara, Król Klanu Łosia! Lecz teraz mówię do was nie jako król, lecz jako wasz towarzysz, wojownik przerażony dyshonorem, jakiego usiłował się dopuścić Heafstaag! - Podbudowany zyskaną uwagą, respektem i potwierdzeniem tego, że nie mylił się co do ich prawdziwych pragnień, Wulfgar wykorzystał daną mu chwilę. Ci ludzie krzyczeli o wybawienie od tyrańskich rządów jednookiego króla, pobici prawie zupełnie w ostatniej kampanii i zmuszeni teraz do walki u boku goblinów i olbrzymów, wyglądali bohatera, który przywróci im utraconą dumę.

- Jestem zabójcą smoka - kontynuował. - I prawem zwycięstwa posiadam skarby Lodowej Śmierci.

Znów przerwały mu prywatne rozmowy, gdyż teraz nie chronione skarby stały się przedmiotem debat. Wulfgar pozwolił im rozmawiać przez dłuższą chwilę, aby wzmóc ich zainteresowanie złotem smoka. Gdy w końcu ucichli, mówił dalej.

- Szczepy tundry nie walczą we wspólnej sprawie z goblinami i olbrzymami! - ogłosił, zyskując okrzyki uznania. - Walczymy przeciwko nim!

Tłum nagle umilkł.

- O świcie opuściłem Dekapolis-oznajmił Wulfgar. - Powiniennem walczyć z czarnoksiężnikiem Kessellem i śmierdzącą hołotą, jaką wyciągnął z dziur Grzbietu Świata.

Tłum nie odpowiedział. Przyjęli wzmiankę o walce z Kessellem z aprobatą, lecz myśl o powrocie do Dekapolis, aby pomóc ludziom, którzy prawie ich zniszczyli pięć lat temu nigdy nie przyszlaby im do głowy.

Teraz wtrącił się strażnik:

- Obawiam się, że twoja prośba trafiła w próżnię, młody królu - powiedział. Wulfgar spojrzał zaniepokojony na niego, obawiając się nowin, jakie ten przynosił. - Nad południowymi równinami wzniosły się właśnie kłęby dymu z wielkich ogni.

Wulfgar rozważył te niepokojące wiadomości. Pomyślał, że nie ma już czasu.

- Wiec powiniennem wyruszyć tej nocy! - ryknął do osłupiałego zgromadzenia. - Chodźcie ze mną, moi przyjaciele, moi wojownicy północy! Pokażę wam sposób odzyskania utraconej chwały naszej przeszłości!

Tłum wydawał się być rozdarty i niepewny. Wulfgar odkrył ostatnią kartę.

- Podzielę skarb smoka między ludzi, którzy pójdą za mną, lub między ich rodziny, które przeżyją!

Ogarnął ich jak potężna burza na Morzu Ruchomych Lodów. Porwał wyobraźnię i serce każdego barbarzyńskiego wojownika i obiecał im powrót do



bogactwa i chwały ich najjaśniejszych dni. Tej samej nocy najemna armia Wulfgara wyruszyła ze swego obozu i runęła na otwarte równiny.

Nie pozostał ani jeden człowiek.

27

### Zegar przeznaczenia

Bremen podpalono o świcie.

Ludność małego, nie obwarowanego osiedla wybrała lepsze rozwiązanie, niż zostać i walczyć, gdy fala potworów przetoczyła się przez rzekę Shaengarne. Stawili opór przy brodzie, wyrzucając kilka salw strzał w prowadzące gobliny, żeby zwolnić posuwanie się ich szeregów na tyle, aby najcięższe i najwolniejsze statki mogły opuścić port i osiągnąć schronienie w Maer Dualdon. Łucznicy uciekli następnie do portu i ruszyli śladami mieszkańców miasta.

Gdy gobliny weszły w końcu do miasta, znalazły je kompletnie opustoszałym. Patrzyły ze złością, jak statki żeglują na wschód, aby dołączyć do flotylli Targosa i Termalaine. Bremen leżało zbyt daleko na uboczu, aby być użytecznym dla Akara Kessella, więc w przeciwieństwie do Termalaine, które przekształcone w obóz, zostało całkowicie spalone. Ludność na jeziorze, nowi z długiego szeregu bezdomnych ofiar bezsensownej zabawy Kessella w destrukcję, przyglądała się bezsilnie, jak ich domy zamieniają się w płonące drzazgi.

Ci z murów Bryn Shander Cassius i Regis przyglądali się także.

- Teraz zrobił następny błąd - powiedział do halflinga Cassius.

- Jaki?

- Kessell zapędził ludność Targos i Termalaine, Caer-Konig i Caer-Dineval, a teraz Bremen w ślepią uliczkę - wyjaśnił Cassius. - Teraz nie mają dokąd się cofnąć, a ich jedyna nadzieja leży w zwycięstwie.

- To niewielka nadzieja - zauważył Regis. - Widziałeś co potrafi wieża. A nawet bez tego, armia Kessella może zniszczyć nas wszystkich; jak sam

powiedział, ma nad nimi przewagę pod każdym względem.

- Może - nie ustąpił Cassius. - Czarnoksiężnik wierzy, że jest niezwycięzony, to jest pewne. I to jest jego błąd, przyjacielu. Najłagodniejsze zwierzę będzie dzielnie walczyło, gdy będzie przyparte do ściany, gdyż w takiej chwili nie ma nic do stracenia. Biedny człowiek jest bardziej niebezpieczny niż bogacz, ponieważ przykładą mniejszą wagę do swego życia. Zaś człowiek pozbawiony domu na zamarzniętych stepach, wraz z pierwszymi wichrami zaczynającej się już prawie zimy, jest naprawdę niebezpiecznym nieprzyjacielem!

- Nie bój się, mały przyjacielu - kontynuował Cassius. - Na naszej naradzie tego ranka powinniśmy znaleźć sposób wykorzystania słabości czarnoksiężnika.

Regis pokiwał głową, niezdolny do logicznej dyskusji z burmistrzem, nie chcąc niweczyć jego optymizmu. Nadal, gdy przyglądał się głębokim szeregom goblinów i orków, otaczającym miasto, halfling miał niewielką nadzieję. Spojrzał na pomoc, gdzie w dolinie krasnoludów w końcu opadł kurz. Bruenor's Climb już nie było, zwałił się wraz z resztą urwiska, gdy krasnoludy zamknęły swe jaskinie.

- Otwórz mi drzwi, Bruenorze - wyszeptał bezwiednie Regis. - Proszę, wpuść mnie.

\* \* \* \* \*

Przypadkowo Bruenor i jego klan dyskutowali w tej chwili nad tym, czy wykonalne byłoby otworzenie drzwi w ich tunelach. Lecz nie po to, by kogokolwiek wpuścić. Wkrótce po odniesieniu miażdżącego zwycięstwa nad ogrami i goblinami na półkach na zewnątrz kopalń, waleczni długobrodzi stwierdzili, że nie mogą siedzieć beczynnienie w czasie, gdy orki, gobliny i gorsze potwory niszczą świat wokół nich. Byli żądni zadać Kessellowi następny cios.

W swym podziemnym mateczniku nie wiedzieli, czy Bryn Shander jeszcze się trzyma, albo czy armia Kessella przetoczyła się już przez całe Dekapolis, lecz słyszeli dźwięki dochodzące z obozowiska, położonego nad najbardziej na południe wysuniętym odcinku ich olbrzymiego kompleksu. Bruenor zaproponował drugą bitwę, głównie z powodu własnej wściekłości wywołanej groźbą utraty swych najbliższych przyjaciół spoza klanu krasnoludów. Wkrótce po tym, jak gobliny, które uniknęły zapadnięcia się tuneli, zostały wymordowane, przywódca klanu z Mithril Hall zebrał cały lud wokół siebie.

- Wyślijmy kogoś w najdalsze końce tuneli - polecił. - Znajdźmy miejsce, gdzie te psy śpią.

lej nocy dźwięki maszerujących potworów rozległy się wyraźnie daleko na południu, na polach otaczających Bryn Shander. Pracowite krasnoludy natychmiast zaczęły przywracać do użytku rzadko używane tunele, prowadzące w tym właśnie kierunku. Gdy dostali się pod armię, wykopali dziesięć oddzielnych szybów prowadzących w górę, zatrzymując się tuż pod powierzchnią.

W ich oczach pojawił się blask; iskierki radości krasnoluda, który wie, że bliski jest ścięcia goblinom kilku głów. Pokrętny plan Bruenora posiadał nieskończone możliwości odebrania rewanżu przy minimalnym ryzyku. W ciągu pięciu minut byli w stanie ukończyć swe nowe wyjścia. Po upływie dalszej minuty, wszystkie ich siły mogły się znaleźć pośrodku śpiącej armii Kessella.

\* \* \* \* \*

Spotkanie, które Cassius określił mianem narady, stało się po prawdzie bardziej forum, na którym burmistrz Bryn Shander mógł przedstawić swą strategię odpłaty wrogowi pięknym za nadobne. Żaden z zebranych przywódców, nawet Glensather, jedyny obcy burmistrz, nie protestował. Cassius skrupulatnie przestudiował każdy aspekt działalności armii goblinów i

czarnoksiężnika. Burmistrz naszkicował układ głównych sił, wskazując na najbardziej potencjalne zapalne punkty rywalizacji w szeregach goblinów i orków, i swe oszacowania co do czasu, w którym powinny wybuchnąć wewnętrzne walki, które będą mogły wystarczająco osłabić armię.

Wszyscy obecni zgodzili się jednak, że główną siłą podtrzymującą oblężenie jest Cryshal-Tirith, wzbudzająca grozę kryształowa budowla, utrzymująca w ryzach nawet najbardziej niesforne orki. Ograniczenia tej mocy, jak widział Cassius, były całkiem realne.

- Dlaczego Kessell tak nalegał na natychmiastowe poddanie się? - rozważał burmistrz. - Mógł pozwolić nam pozostać w obawie oblężenia przez kilka dni, aby zmiękczyć nasz opór.

Pozostali zgodzili się z logiką myślenia Cassiusa, lecz nie mieli odpowiedzi.

- Może Kessell nie ma takiej władzy, jak nam się wydaje? - zasugerował Cassius. - Może mag obawia się, że jego armia rozpadnie się, jeśli oblężenie potrwa dłużej?

- To możliwe - odparł Glensather z Easthaven. - A może Akar Kessell po prostu dostrzega wielkość swej przewagi i wie, że nie mamy innego wyboru, jak tylko zgodzić się. Może u ciebie współzawodniczą przekonanie ze zwątpieniem?

Cassius milczał przez chwilę, zastanawiając się nad tym pytaniem.

- Dobrze postawione pytanie - powiedział w końcu. - Jednak nie ma znaczenia dla naszych planów. - Glensather i kilku innych z zaciekawieniem spojrzęło na burmistrza.

- Musimy przyjąć to ostatnie - wyjaśnił Cassius. - Jeśli czarnoksiężnik w istocie w pełni kontroluje zgromadzoną armię, wtedy nic, co moglibyśmy próbować, nie będzie w żadnym przypadku skuteczne. Musimy więc działać przy założeniu, że niecierpliwość Kessella spowoduje kłopoty.

- Nie wydaje mi się, aby czarnoksiężnik był wybitnym strategiem. Wplątał się w ten sposób niszczenia, gdyż założył, że zmusi nas to do poddania

się, co jednak w istocie wzmocniło postanowienie u wielu naszych ludzi podjęcia walki do samego końca. Długotrwała rywalizacja między niektórymi naszymi miastami i świadomość, że mądry wódz armii inwazyjnej z pewnością poprawi jego błędy, doprowadziły Kessella do jaskrawego lekceważenia przebiegłości i okazania oburzającej brutalności.

Cassius wiedział, z uważnych spojrzeń jakie do niego dochodziły, że osiągnął poparcie z każdej strony. Próbował dokonać dwu rzeczy na tym spotkaniu: przekonać pozostałych, aby podjęli wraz z nim ryzyko i poprawić perspektywę, z jakiej spoglądali na sprawę, dając im jakiś cień nadziei.

- Nasi ludzie są tam - powiedział, zataczając szeroki łuk ręką. - Na Maer Dualdon i Lac Dinneshere zgromadziły się floty, czekając na sygnał z Bryn Shander, że ich wesprzemy. Ludność Good Mead i Dougan's Hole zrobiła podobnie na południowym jeziorze, w pełni uzbrojona i wiedząca, że z tej walki nie pozostanie nic dla każdego, kto przeżyje, jeśli nie zwyciężymy! - Pochylił się nad stołem, po kolei chwytając i podtrzymując spojrzenie każdego człowieka siedzącego przed nim i zakończył ponuro. - Nie ma domów. Nie ma nadziei dla naszych żon. Nie ma nadziei dla naszych dzieci. Nie ma dokąd uciekać.

Cassius nadal gromadził stronników i wkrótce został poparty przez Glensathera, który domyślił się celu burmistrza, którym było podniesienie morale i uświadomił sobie wartość tego. Cassius poszukiwał najbardziej stosownego momentu. Gdy większość zgromadzonych przywódców zamieniła swe grymasy rozpacz na malującą się na twarzach determinację przeżycia, przedstawił im swój śmiały plan.

- Kessell zażądał od nas posła - powiedział, - i musimy mu takiego wysłać.

- Ty lub ja musimy dokonać oczywistego wyboru - przerwał mu Glensather. - Kto nim będzie? Chytry uśmiech pojawił się na twarzy Cassiusa.

- Żaden z nas - odparł. - Jeden z nas byłby oczywistym wyborem, gdybyśmy mieli zamiar ustąpić żądaniom Kessella. Lecz mamy inne zamiary. -

Spojrzał na Regisa. Halfling skulił się, na poły domyślając się już, co burmistrz ma na myśli. - Jest wśród nas ktoś, kto osiągnął prawie legendarną reputację z powodu swych ogromnych zdolności przekonywania. Może jego charyzmatyczny apel da nam cenny czas w naszej walce z czarnoksiężnikiem.

Regis poczuł się słabo. Często zastanawiał się, kiedy rubinowy wisiołek wpędzi go w kłopoty tak wielkie, że nie będzie już mógł się z nich wygrzebać.

Kilku innych spojrzało teraz na Regisa, zaciekawionych najwidoczniej potencjalną wartością propozycji Cassiusa. Opowieści o czarze halflinga i zdolnościach przekonywania, a także i oskarżenie, jakie rzucił Kemp na zgromadzeniu kilka tygodni wcześniej, rozpowszechniane były bezustannie tysiące razy w każdym z miast, zaś każdy narrator w typowy sposób rozbudowywał i wyolbrzymiał te opowieści, aby wzmóc swe własne poczucie ważności. Jednak Regis nie bał się utraty mocy swej tajemnicy - ludzie i tak rzadko patrzyli mu prosto w oczy - począł się nawet cieszyć pewną sławą. Nie brał jednak pod uwagę możliwych negatywnych skutków ubocznych takiego rozgłosu.

- Niech halfling, poprzedni burmistrz Lonelywood, reprezentuje nas na dworze Akara Kessella - oznajmił Cassius, przy prawie jednogłośnie aprobacie zgromadzonych. - Może nasz mały przyjaciel będzie w stanie przekonać czarnoksiężnika o błędności jego wyborów.

- Mylisz się! - zaprotestował Regis. - To tylko pogłoski...

- Pokora - przerwał mu Cassius, - jest wspaniałą cechą, dobry halflingu. Wszyscy tutaj zgromadzeni uznają szczerą twoją wątpliwość i przyjmują nawet tym chętniej twoją chęć wypróbowania własnych talentów przeciwko Kessellowi, w obliczu tych właśnie!

Regis zamknął oczy i nie odpowiedział, wiedząc, że będzie tak, jak powiedział Cassius, bez względu na to, czy zgodzi się z tym, czy też nie.

Zgodzono się z tym pomysłem bez jednego słowa protestu. Ludzie znajdujący się w sytuacji bez wyjścia chwytają się nawet najcieńszej nitki

nadziei, jaką mogą znaleźć. Cassius szybko zakończył spotkanie, gdyż uważał, że wszystkie inne sprawy - problemy przeludnienia i gromadzenia żywności - mają niewielkie znaczenie w takim czasie, jak ten. Jeśli Regis zawiedzie, wszystkie inne niedogodności przestaną mieć jakiegokolwiek znaczenie.

Regis nadal milczał. Wziął udział w tym zgromadzeniu tylko po to, aby wesprzeć swych przyjaciół burmistrzów. Gdy zajął swe miejsce za stołem, nie miał nawet zamiaru brać aktywnego udziału w dyskusji, sprowadzającej się do ustalenia planu obrony. Spotkanie zostało odroczone. Cassius i Glensather mrugnęli do siebie porozumiewawczo, gdyż każdy opuszczający salę czuł się trochę bardziej podniesiony na duchu.

Cassius zatrzymał Regisa, gdy ten wstał, żeby opuścić pokój wraz z innymi. Burmistrz Bryn Shander zamknął drzwi za ostatnim wychodzącym, chcąc porozmawiać sam na sam z głównym aktorem pierwszego aktu jego planu.

- Powinieneś najpierw porozmawiać o tym ze mną! - poskarżył się Regis, gdy tylko drzwi się zamknęły. - Wydaje się, że byłoby to uczciwe, gdybym miał jakąkolwiek możliwość podjęcia decyzji w tej sprawie! Cassius zrobił ponurą minę i zwrócił się do halflinga.

- Jaki mamy wybór? - zapytał. - Przynajmniej w ten sposób daliśmy wszystkim jakąś nadzieję.

- Przeceniasz mnie - zaprotestował Regis.

- Może to ty siebie nie doceniasz - powiedział Cassius. Mimo, że halfling był przekonany, że Cassius nie zrezygnuje ze swego planu, który już zaczął realizować, pewność siebie burmistrza wzbudziła w Regisie altruistyczne odruchy, co było naprawdę uspokajające.

- Módlmy się dla dobra nas obu, aby to ostatnie było prawdą - mówił dalej Cassius, idąc w kierunku swego krzesła przy stole. - Ale naprawdę wierzę, że to się uda. Wierzę w Ciebie, nawet jeśli ty nie wierzysz. Pamiętam doskonale co zrobiłeś z burmistrzem Kempem na zgromadzeniu pięć lat temu, choć jego

własna deklaracja, że uczynił to pod wpływem twojej sztuczki, skłoniła mnie do rzetelnej oceny sytuacji. Majstersztyk perswazji, Regisie z Lonelywood, tym bardziej, że trzymałeś to w tajemnicy tak długo.

Regis zaczerwienił się i przyznał, że tak było.

- A jeśli poradziłeś sobie z takim uparciuchem, jak Kemp z Targos, to Akar Kessell powinien być dla ciebie łatwą ofiarą!

- Zgadza się z twoją oceną Kessella, jako będącego czymś mniej niż człowiekiem o silnej woli - powiedział Regis. - Ale czarnoksiężnik zna sposoby ujawnienia magicznych sztuczek. Zapomniałeś też o demonie. Nigdy nawet nie próbowałem okłamać kogoś z jego gatunku!

- Miejmy nadzieję, że nie będziesz miał z nim do czynienia - zgodził się Cassius z widocznym wzdrygnięciem się. - Uważam jednak, że musisz iść do wieży i spróbować wyperswadować kilka rzeczy czarnoksiężnikowi. Jeśli nie utrzymamy w jakiś sposób zgromadzonej armii w szachu, dopóki zamieszanie w jej szeregach nie stanie się naszym sprzymierzeńcem, wówczas będziemy na pewno skazani. Wierz mi, jak jestem twoim przyjacielem, że nigdy nie żądałbym od ciebie, abyś podejmował tak niebezpieczną podróż, gdybym widział jakiś inny sposób. - Bolesny wyraz bezsilnego współczucia przebił się przez wcześniejszą fasadę obudzonego nagle na twarzy burmistrza optymizmu. Jego zatroskanie zrobiło takie wrażenie na Regisie, jakby głodny człowiek wołał o jedzenie.

Wbrew swym uczuciom, wobec naciskanego ze wszystkich stron burmistrza, Regis musiał przyznać planowi logikę i brak innych możliwości. Kessell nie pozostawił im zbyt dużo na przegrupowanie się po początkowym ataku. Po zburzeniu Targos mag zademonstrował, że gotów jest w podobny sposób zniszczyć Bryn Shander i halfling nie wątpił, że Kessell spełni swoją groźbę. Tak więc, Regis zaakceptował narzuconą mu rolę jako jedyne wyjście. Halfling niełatwo podejmował się jakiegokolwiek działania, lecz jeśli już postanowił zrobić coś, zazwyczaj usiłował zrobić to właściwie.



- Po pierwsze - zaczął, - muszę ci powiedzieć w najgłębszym zaufaniu, że naprawdę mam pomoc ze strony magii. - Błysk nadziei powrócił do oczu Cassiusa. Pochylił się do przodu, chcąc usłyszeć więcej, lecz Regis uspokoił go wyciągniętą dłonią.

- Jednak musisz zrozumieć - wyjaśnił halfling, - że nie mam mocy, jak gloszą pewne opowieści, zmieniać tego, co jest w sercu człowieka. Nie mogę przekonać Kessella, aby porzucił swe złe drogi, nie bardziej niż mógłbym przekonać burmistrza Kempa, aby zawarł pokój z Termalaine. - Wstał ze swego rzeźbionego krzesła i z rękoma założonymi za plecami obszedł stół. Cassius patrzył na niego w pełnym niepewności oczekiwaniu, nie mogąc zrozumieć dokładnie, do czego zmierza halfling, wpierw zgadzając się na wypełnienie misji, a później wypierając się swej mocy.

- Jednak czasami znajduję sposób na to, aby ktoś spojrział na swe otoczenie z innej perspektywy - przyznał w końcu Regis. - Tak, jak w przypadku, o którym wspomniałeś: gdy przekonałem Kempa, że udział w pewnym bardziej pożądanym przebiegu działań naprawdę pomoże mu w realizacji jego aspiracji.

- Powiedz mi więc, Cassiusie, wszystko, czego się dowiedziałeś o czarnoksiężniku i jego armii. Zobaczmy, czy znajdziemy sposób na to, aby Kessell zwątpił w to, w czym pokłada zaufanie!

Elokwencja halflinga zdumiała burmistrza. Nawet nie patrząc Regisowi w oczy, burmistrz znajdował w tych opowieściach, które zawsze uważał za przesadzone, ziarno prawdy.

- Wiemy, że Kemp objął dowództwo nad pozostałymi siłami czterech miast nad Maer Dualdon - wyjaśnił Cassius. - Podobnie Jensin Brent i Schermont trzymają Lac Dinneshere i połączyli się z flotą na Czerwonych Wodach i przedstawiają sobą naprawdę wielką siłę.

- Kemp przyrzekł już zemstę, wątpię też, czy którykolwiek z uciekinierów myślał o poddaniu się czy ucieczce.

- A dokąd mogliby uciec? - mruknął Regis. Spojrzał żałośnie na Cassiusa, który nie mógł znaleźć słów pocieszenia. Cassius okazywał pewność siebie i nadzieję przed innymi na zgromadzeniu, a także i przed ludźmi w mieście, lecz teraz nie mógł spojrzeć na Regisa i czynić mu pustych obietnic.

Nagle do pokoju wpadł Glensather.

- Czarnoksiężnik jest znowu na polach! - krzyknął. - Żąda naszego posła, światła w wieży znowu ruszyły!

Wszyscy trzej wybiegli z budynku. Cassius powtarzał tę informację, ale Regis uciszył go.

- Jestem gotów - zapewnił Cassiusa. - Nie wiem, czy twój schemat zadziała, czy nie, lecz masz moje przyrzeczenie, że będę się starał go zwieść.

Znaleźli się przy bramie.

- To musi odnieść skutek - powiedział Cassius klepiąc Regisa po ramieniu. - Nie mamy innej nadziei. - Chciał odejść, lecz Regis miał jeszcze jedno pytanie, na które żądał odpowiedzi.

- A jeśli stwierdzę, że Kessell przerasta moje możliwości? - zapytał ponuro. - Co mam robić jeśli to zawiedzie?

Cassius spojrział na tysiące kobiet i dzieci skulonych na placu z powodu zimnego wiatru.

- Jeśli to zawiedzie - zaczął powoli, - jeśli Kessell nie odstąpi od użycia mocy wieży przeciwko Bryn Shander... - znów przerwał, jakby chciał usłyszeć własne słowa. - Daję ci osobisty rozkaz poddania miasta.

Cassius odwrócił się i skierował swe kroki na parapet murów, aby być świadkiem decydującego spotkania. Regis nie wahał się już dłużej, gdyż wiedział, że każda chwila zwłoki w tej krytycznej chwili spowoduje prawdopodobnie zmianę w jego postanowieniach i skłoni go do ucieczki w poszukiwaniach kryjówki w jakiejś ciemnej dziurze w mieście. Zanim nawet miał szansę zastanowić się ponownie, przeszedł przez bramę i śmiało pomaszerował w dół wzgórza, w kierunku czekającego na niego Akara Kessella.

Kessell znów ukazał się między dwoma lustrami trzymanymi przez trolle, stojąc z założonymi na siebie rękoma i przytupując niecierpliwie nogą. Złośliwy grymas na jego twarzy zrobił na Regisie niejasne wrażenie, że mag jest na granicy niekontrolowanej wściekłości i zabije go zanim nawet dotrze do podstawy wzgórza. Jednak w czasie, gdy pewnie zbliżał się do maga, halfling nie spuszczał oczu z Kessella. Paskudne trolle wywoływały u niego obrzydzenie większe niż cokolwiek, czego dotychczas doświadczył i musiał użyć całej siły swej woli, aby w ogóle zbliżyć się do nich. Już od bramy czuł ich smród. Jakoś jednak podszedł do luster i stanął przed złym czarnoksiężnikiem.

Kessell przez chwilę przyglądał się posłowi. Z pewnością nie spodziewał się, że miasto będzie reprezentował halfling i zastanawiał się, dlaczego Cassius nie przybył osobiście na tak ważne spotkanie.

- Przychodzisz do mnie jako oficjalny przedstawiciel Bryn Shander i wszystkich, którzy obecnie znajdują się w obrębie murów? Regis pokiwał głową.

- Jestem Regis z Lonelywood - odparł - Przyjaciel Cassiusa i były członek Rady Dziesięciu. Zostałem wyznaczony do przemawiania w imieniu ludzi wmieście.

Oczy Kessella zwęziły się w uznaniu swego zwycięstwa.

- Przynosisz przesłanie bezwarunkowego poddania się? Regis poruszył się niespokojnie, ustawiając się tak, aby rubinowy wisiołek został wprawiony w ruch na jego piersi.

- Chciałbym porozmawiać z tobą prywatnie, potężny magu, abyśmy mogli omówić warunki ugody. Oczy Kessella rozszerzyły się. Spojrzał na mury, na Cassiusa.

- Powiedziałem bezwarunkowo! - krzyknął. Za nim światła Cryshal-Tirith zaczęły wirować i rosnać. - Teraz będziesz świadkiem rezultatów głupoty swej bezczelności!

- Poczekaj! - prosił Regis podskakując, aby zwrócić na siebie uwagę

czarnoksiężnika. - Jest coś, o czym musisz wiedzieć zanim się zdecydujesz na ostateczny ruch.

Kessell nie zwracał uwagi na paplaninę halflinga, lecz rubinowy wisiołek przykuł nagle jego uwagę. Nawet chroniony odległością swego fizycznego ciała i oknem projekcji swego wyobrażenia stwierdził, że klejnot jest fascynujący.

Regis nie mógł się oprzeć uśmiechowi, choć leciutkiemu, gdy stwierdził, że oczy czarnoksiężnika już nie mrugają.

- Posiadam pewne informacje, o których jestem przekonany, że uznasz je za wartościowe - powiedział spokojnie halfling. - Kessell dał mu znak, aby mówił dalej.

- Nie tutaj - szepnął Regis. - Tu dokoła jest zbyt wiele ciekawych uszu. Żaden ze zgromadzonych tu goblinów nie byłby zadowolony, słysząc to, co mam do powiedzenia!

Kessell przez chwilę rozważał słowa halflinga. Czuł ciekawość z powodów, których nie mógł zrozumieć.

- Dobrze, halflingu - zgodził się. - Powinienem usłyszeć twoje słowa. - Czarnoksiężnik zniknął w obłoku dymu przy towarzyszącemu mu rozbłyskowi.

Regis obejrzał się przez ramię na ludzi zgromadzonych na murze i skinął głową.

W następstwie telepatycznego rozkazu z wieży trolle zwróciły lustra tak, aby uchwycić w nie odbicie Regisa. Nastąpił drugi rozbłysk i kłęb dymu i Regis także zniknął.

Na murze, Cassius także skinął głową halflingowi, chociaż Regisa już nie było. Burmistrz odetchnął trochę lżej, uspokojony ostatnim spojrzeniem, jakie rzucił mu Regis i faktem, że słońce zaszło, a Bryn Shander ciągle stało. Jeśli jego przypuszczenia, oparte na zwłoce w działaniach czarnoksiężnika, były słuszne, Cryshal-Tirith czerpała większość swej energii ze światła słonecznego.

Wydawało się, że jego plan dał im przynajmniej jeszcze jedną noc.

\* \* \* \* \*

Nawet mimo załzawionych oczu, Drizzt rozpoznał ciemny kształt, wznoszący się nad nim. Drow uderzył się w głowę, gdy został odrzucony przez rękojęć jataganu i Guenhwyvar, jego lojalny towarzysz, trzymała cierpliwie straż przez długie godziny, w czasie których drow pozostawał nieprzytomny. Nie miało znaczenia, że kot także odniósł obrażenia w czasie walki z Errtu. Drizzt usiadł i usiłował zorientować się w swym otoczeniu. W pierwszej chwili pomyślał, że nadszedł świt, lecz potem stwierdził, że mgliste światło słoneczne, które widzi, dochodzi z zachodu. Stracił najlepszą część dnia, całkowicie wyczerpany, gdyż jatagan wyssał z niego siły życiowe w czasie walki z demonem.

Guenhwyvar wyglądała nawet na bardziej wyczerpaną od niego. Ramię kota zwisało bezsilnie po zderzeniu się z kamienną ścianą, a na jednej z jej łap Errtu wydarł głęboką ranę. Jednak bardziej niż rany magicznemu kotu dawało się we znaki zmęczenie. Guenhwyvar pozostawała na planie materialnym dłużej niż kiedykolwiek przedtem. Struna między jej macierzystym planem, a planem drowa, utrzymywana była w nie zmienionym stanie tylko dzięki jej własnej magicznej energii, a każda upływająca minuta, w czasie której pozostawał na tym świecie, zabierała część jej mocy.

Drizzt czule pogłaskał muskularny kark. Rozumiał poświęcenie Guenhwyvar dla niego i chciał zadośćuczynić pragnieniom kota, odsyłając go z powrotem do jego świata, lecz nie mógł. Gdyby kot wrócił na swój plan, upłynęłyby całe godziny, zanim odzyskałby siły na tyle, aby móc znów utrwalić połączenie z tym światem. Za bardzo teraz potrzebował kota.

- Jeszcze trochę - prosił. Wierna bestia położyła się obok niego bez cienia protestu. Drizzt spojrział na nią współczująco i znów poklepał ją po karku. Jak bardzo chciał zwolnić kota z jego służby! Jednak nie mógł.

Z tego, co powiedział mu Errtu, drzwi do Cryshal-Tirith były

niewidzialne tylko dla istot z Planu Materialnego.

Drizzt potrzebował oczu kota.

## Kłamstwo w kłamstwie

Regis stał z oczu odbicie oślepiającego błysku i stwierdził, że znowu stoi twarzą w twarz z czarnoksiężnikiem. Kessell, z nogami niedbale założonymi jedna na drugą, na wpół leżał na kryształowym tronie, opierając się o jedną z jego poręczy. Znajdowali się w kwadratowym pokoju z kryształu, dającego wrażenie gładkości, lecz twardego jak kamień. Regis rozpoznał natychmiast, że znajduje się wewnątrz wieży. Pokój wypełniony był tuzinami ozdobnych lusterek o dziwnych kształtach. Szczególnie jedno z nich, największe i najbardziej ozdobne, przykuło oczy halflinga, gdyż w jego wnętrzu płonął ogień. W pierwszej chwili Regis spojrział w przeciwną stronę, spodziewając się ujrzeć źródło tego widoku, lecz potem stwierdził, że płomienie nie były odbiciem, lecz rzeczywistym zjawiskiem, zachodzącym wewnątrz samego zwierciadła.

- Witaj w moim domu - roześmiał się mag. - Powinieneś uważać się za szczęśliwca, mogąc być świadkiem jego wspaniałości! - Lecz Regis utkwiał oczy w Kessellu, badając uważnie czarnoksiężnika, gdyż ton jego głosu nie był podobny do charakterystycznego zlewania się głosek u innych ludzi oczarowanych rubinem.

- Wybacz mi moje zaskoczenie, gdy spotkaliśmy się po raz pierwszy - kontynuował Kessell. - Nie spodziewałem się, że śmiali ludzie w Dekapolis wyślą halflinga, aby za nich wykonał pracę! - Roześmiał się ponownie i Regis wiedział, że coś złamało czar, jaki rzucił na czarnoksiężnika przy pomocy rubinu, gdy byli na zewnątrz.

Halfling mógł się domyśleć, co się stało. Czuł w tym pokoju tętniąca moc; było jasne, że Kessell żywił się nią. Na zewnątrz, umysł czarnoksiężnika był podatny na magię klejnotu, lecz tu, wewnątrz, jego siła przekraczała naprawdę możliwości rubinu.

- Powiedziałaś, że masz dla mnie pewne informacje - zażądał nagle

Kessell. - Teraz mów, wszystko! Albo uczynię twoją śmierć naprawdę nieprzyjemną!

Regis zająknął się, próbując zaimprovizować, jakąś wymijającą opowieść. Podstępne kłamstwo, jakie miał zamiar rozsnuć, miałoby niewielką wartość wobec maga nie będącego pod wpływem czaru. W istocie, w ich oczywistej słabości mógł on dowiedzieć się prawdy o zamiarach Cassiusa.

Kessell wyprostował się na swym tronie i pochylił się w stronę halflinga, patrząc na niego rozkazująco.

- Mów! - rozkazał stanowczo.

Regis poczuł żelazną wolę wślizgującą się we wszystkie jego myśli, zmuszając go do usłuchania każdego polecenia Kessella. Poczł jednak, że ta dominująca siła nie emanuje z samego czarnoksiężnika. Wydawała się raczej pochodzić z jakiegoś zewnętrznego źródła, może z niewidocznego obiektu, jaki mag od czasu do czasu ścisnął w kieszeni swej szaty. Jednak posiadana przez halflingi naturalna odporność na taki rodzaj magii i przeciwstawna siła - klejnot - pomogły Regisowi zwalczyć wkradającą się wolę i stopniowo odepchnąć ją. Nagle przyszedł mu do głowy pewien pomysł. Z pewnością widział wystarczająco dużo osobników poddających się jego własnemu czarowi, aby potrafił udać ich bezbronną postawę. Przygarbił się nieco, jakby nagle całkowicie się odprężył i skupił swój pusty wzrok na obrazie w kącie pokoju, za ramieniem Kessella. Czuł, że oczy mu wysychają, lecz powstrzymał się od mrugnięcia powiekami.

- Jakiej informacji żądasz? - odpowiedział mechanicznie. Kessell nagle osunął się na krzesło.

- Tytułuj mnie Mistrzem Kessellem - polecił na wstępie.

- Jakiej informacji żądasz, Mistrzu Kessellu?

- Dobrze - czarnoksiężnik uśmiechnął się do siebie. - Przyznaj się, że historia, którą zamierzałeś mi opowiedzieć, to podstęp?

Dlaczego nie, przyznał Regis. Kłamstwo ubarwione iskierkami prawdy



staje się tym mocniejsze.

- Tak - odparł. - Chciałem sprawić, abyś myślał, że twoi najwierniejsi sprzymierzeńcy knują przeciw tobie.

- Jaki miałeś cel? - naciskał Kessell, naprawdę zadowolony z siebie. - Z pewnością ludność Bryn Shander wie, że łatwo mogę zmiażdżyć ich nawet bez żadnych sprzymierzeńców. Wydaje mi się, że był to słabiutki plan.

- Cassius nie miał zamiaru pokonać cię, Mistrzu Kessell - powiedział Regis.

- A więc po co tu jesteś? Dlaczego Cassius po prostu nie poddał miasta tak, jak tego żądałem?

- Wysłano mnie, abym zasiał pewne wątpliwości - odparł Regis improwizując na oślep, aby zaintrygować i zająć Kessella. Za fasadą swych słów usiłował stworzyć jakiś alternatywny plan; aby dać Cassiusowi więcej czasu na wdrożenie prawdziwego sposobu działania.

Kessell pochylił się do przodu.

- A jaki to miał być sposób?

Regis umilkł szukając odpowiedzi.

- Nie możesz mi się oprzeć! - ryknął Kessell. - Moja wola jest zbyt wielka! Odpowiedz, albo wydrę prawdę z twego umysłu!

- Ucieczka - wygadał się Regis i gdy to powiedział, otworzyło się przed nim kilka możliwości.

Kessell oparł się znowu wygodnie na tronie.

- To niemożliwe - odparł od niechcenia. - Moja armia jest zbyt silna pod każdym względem, by ludzie mogli się przebić.

- Może nie tak silna, jak ci się wydaje, Mistrzu Kessell - założył przynętę Regis. Jego sposób jawił się teraz przed nim wyraźnie. Kłamstwo w innym kłamstwie. Podobała mu się ta recepta.

- Wyjaśnij to - zażądał Kessell, cień zatroskania zachmurzył jego beztroski wzrok.

- Cassius ma sprzymierzeńców w twoich szeregach.

Czarnoksiężnik wyskoczył ze swego krzesła, trzęsąc się z wściekłości. Regis zdumiał się, jak efektywnie podziałała jego fałszywa wiadomość. Zastanawiał się w tej chwili, czy jakaś z jego ofiar nie robi podobnego oszustwa przeciw niemu. Odepchnął tę niepokojącą myśl, postanawiając rozważyć ją później.

- Orki żyją od kilku miesięcy wśród ludzi z Dekapolis - kontynuował. - Jeden ze szczepów nawiązał nawet kontakty handlowe z rybakami. Oni także odpowiedzieli na wezwanie w szeregi armii, lecz nadal pozostają lojalni wobec Cassiusa, jeśli w ogóle ktoś z ich rasy zachowuje się lojalnie. W czasie, gdy twoja armia wkroczyła na pola wokół Bryn Shander, nawiązano kontakty z dowódcą orków i ich posłańcami, którzy wyslizgnęli się z Bryn Shander.

Kessell odgarnął włosy do tyłu i nerwowo przeciągnął ręką po twarzy. Czy było to możliwe, aby jego, wydawałoby się niezwyciężona armia, miała tajemne słabe punkty?

Nie nikt nie ośmieliłby się przeciwstawić Akarowi Kessellowi.

Lecz, gdyby ktoś spiskował przeciwko niemu, gdyby wszyscy spiskowali przeciwko niemu, czy wiedziałby o tym? Gdzie jest Errtu? Czy to demon nie stoi za tym wszystkim?

- Który szczep? - zapytał cicho Regisa, ton jego głosu świadczył o tym, że nowiny halflinga upokorzyły go. Regis w pełni wciągnął czarnoksiężnika w swój podstęp.

- Grupa, którą wysłałeś, żeby otoczyła miasto Bremen, Orki Innego Języka - powiedział, przyglądając się z głęboką satysfakcją szeroko otwartym oczom maga. - Moim zadaniem jest tylko powstrzymanie cię od podjęcia jakiegokolwiek akcji przeciwko Bryn Shander przed zapadnięciem nocy, gdyż orki powinny wrócić przed świtem, podobno po to, aby przegrupować się na swoich pozycjach na równinie, w rzeczywistości jednak po to, aby otworzyć szczelinę w twojej zachodniej flance. Cassius wyprowadzi ludność po zachodnim

stoku w otwartą tundrę. Mają nadzieję utrzymać tve siły w dezorganizacji tak długo, aż oddalą się na wystarczającą odległość. Potem musiałbyś ich ścigać aż do Luskanu!

W planie tym widocznych było wiele słabych punktów, lecz wydawało się to rozsądnym ryzykiem dla ludzi w tak beznadziejnym położeniu. Kessell uderzył pięścią w oparcie tronu.

- Głupcy! - ryknął.

Regis odetchnął odrobinę lżej. Kessell został przekonany.

- Errtu! - wrzasnął nagle, nie wiedząc o tym, że demon został wygnany z tego świata. Nie było żadnej odpowiedzi.

- Och, niech cię szlag trafi, demonie! - zaklął Kessell. - Nigdy nie ma cię w pobliżu, gdy cię potrzebuję! - Odwrócił się do Regisa. - Czekał tutaj. Będę miał do ciebie później więcej pytań! - Ryczące ognie jego gniewu kipiały złowróźnie. - Lecz najpierw muszę porozmawiać z niektórymi z mych generałów. Nauczę Orków Innego Języka co to znaczy przeciwstawiać się mi!

W istocie, obserwacje poczynione przez Cassiusa określały Orków Innego Języka jako najsilniejszych i najbardziej fanatycznych stronników maga.

Kłamstwo w kłamstwie.

\* \* \* \* \*

Później, tego samego wieczora na wodach Maer Dualdon połączone floty czterech miast przyglądały się podejrzliwie, jak druga grupa potworów odłączyła się od głównych sił i skierowała się w stronę Bremen.

- To ciekawe - powiedział Kemp do Muldoona z Lonelywood i burmistrza ze spalonego miasta Bremen, którzy stali obok niego na pokładzie flagowego statku Targos. Cała populacja Bremen była na jeziorze. Z pewnością pierwsza grupa orków, po początkowych salwach z łuków, nie napotkała dalszego oporu w mieście. Bryn Shander stało nietknięte, dlaczego więc czarnoksiężnik

wzmacniał swe siły?

- Akar Kessell zastanawia mnie - powiedział Muldoon. - Albo jego geniusz jest tak wielki, że nie mogę go objąć, albo naprawdę robi znaczne błędy taktyczne.

- Przyjmij raczej tę drugą możliwość - powiedział z nadzieją Kemp, - gdyż wszystko, czego możemy próbować będzie bezsensowne, jeśli pierwsza jest prawdziwa!

Tak więc prowadzili dalej przegrupowanie swych wojowników do następnego uderzenia, przesuając dzieci i kobiety w pozostałych łodziach do, jak dotąd, nie zajętych przystani Lonelywood, podobnie do strategii stosowanej przez siły uciekinierów na pozostałych dwóch jeziorach.

Z murów Bryn Shander Cassius i Glensather przyglądali się podziałowi sił Kessella z większym zrozumieniem tego posunięcia.

- Wykonane po mistrzowsku - szepnął Cassius w nocny wiatr.

Uśmiechając się, Glensather położył rękę na ramieniu drugiego burmistrza.

- Powinienem iść i poinformować o tym naszych dowódców w polu - powiedział. - Jeśli nadejdzie czas dla naszego ataku, powinniśmy być gotowi!

Cassius uściskał rękę Glensathera i pokiwał głową zgadzając się z nimi. Gdy burmistrz Easthaven odszedł, Cassius oparł się o krawędź muru i patrzył z uporem na poczerńiałe teraz ściany Cryshal-Tirith. Przez zaciśnięte zęby oświadczył.

- Nadejdzie czas!

\* \* \* \* \*

Ze swego wysoko położonego punktu obserwacyjnego na stokach Kelvin's Cairn, Drizzt Do'Urden także był świadkiem nagłego podziału armii potworów. Dopiero co ukończył ostatnie przygotowania do odważnego ataku na

Cryshal-Tirith, gdy odległe migotanie olbrzymiej ilości pochodni odpłynęło nagle na północ. Wraz z Guenhwyvar siedzieli spokojnie i przez chwilę badali sytuację, usiłując znaleźć jakieś wytłumaczenie dla takich działań. Nie znaleźli jakiegokolwiek wyjaśnienia, lecz noc stawała się coraz krótsza i musiał się pośpieszyć. Nie był pewien, czy to działanie będzie pomocne - przerzedzając szeregi w obozowisku; czy niekorzystne - podwyższając gotowość pozostałych potworów. Wiedział jednak, że ludność Bryn Shander nie może sobie pozwolić na żadną zwłokę. Ruszył w dół, wielka pantera szła w milczeniu obok niego.

Wkrótce dotarł do otwartej równiny i pośpieszył przez Bremen's Run. Gdyby zatrzymał się, aby zbadać otoczenie, lub przyłożył swe czułe ucho do ziemi, mógłby usłyszeć odległy pomruk na otwartej tundrze, na północy, innej zbliżającej się armii. Lecz drow skupił się na południu, jego wzrok skoncentrował się na czekającej ciemności Cryshal-Tirith. Wędrował lekko, niosąc tylko te rzeczy, które uważał za niezbędne do wykonania swego zadania. Miał pięć sztuk broni: dwa jatagany w skórzanych pochwach na udach, sztylet zatknięty za pas pośrodku pleców i dwa noże ukryte w butach. Jego święty symbol i woreczek na kosztowności wisiały na szyi, zaś mały woreczek mąki, zabrany z legowiska olbrzymów nadal wisiał u pasa - sentymentalny wybór, uspokajająca pamiątka niebezpiecznych przygód, jakie dzielił z Wulfgarem. Wszystko inne, plecak, linę, bukłaki na wodę i resztę rzeczy niezbędnych do codziennego przeżycia w surowej tundrze, pozostawił w małej dolince.

Słyszał krzyki weselących się goblinów, gdy przechodził obok wschodnich przedmieść Termalaine.

- Uderzcie teraz, żeglarze z Maer Dualdon - powiedział cicho drow. Lecz gdy o tym pomyślał, był szczęśliwy, że łodzie pozostały na jeziorach. Nawet gdyby mogli się wślizgnąć i uderzyć szybko na potwory w mieście, nie mogli by sobie pozwolić na straty, jakie musieliby ponieść. Termalaine mogło poczekać; należało najpierw rozegrać ważniejszą bitwę.

Drizzt i Guenhwyvar zbliżyli się do granic głównego obozowiska

Kessella. Drow był uspokojony oznakami wyciszenia się w obozie. Samotny strażnik ork opierał się na swej włócznie, bez entuzjazmu patrząc w pustą czerną pomocnego horyzontu. Nawet gdyby był uważny, nie zauważyłby zbliżania się dwóch postaci, czarniejszych niż ciemność nocy.

- Odezwij się! - dobiegł rozkaz gdzieś z oddali.

- Spokój! - odparł strażnik.

Drizzt nasłuchiwał, gdy hasła dobiegły z różnych odległych posterunków. Dał znak Guenhwyvar, aby się zatrzymała a sam przekradł się przez Unię rzadko ustawionych strażników.

Zmęczony ork nie usłyszał nawet świstu nadlatującego sztyletu.

Potem Drizzt znalazł się w obozowisku, cicho kontynuując swój marsz przez ciemność. Wyciągnął sztylet z gardła orka i położył swą ofiarę delikatnie na ziemi. On i Guenhwyvar, niewidzialne cienie śmierci, szli dalej.

Przekroczyli jedyną linię straży, ustawioną na pomocnym krańcu i teraz z łatwością wędrowali przez uspijony obóz. Drizzt mógł zabić tuziny orków i goblinów a nawet verbeegów, choć ustanie ich grzmiącego chrapania mogło ściągnąć uwagę, lecz nawet nie próbował zwolnić kroku. Każda upływająca minuta wyczerpywała coraz bardziej Guenhwyvar, a teraz pierwsze ślady drugiego ich przeciwnika - nadchodzącego świtu - stawały się coraz wyraźniejsze na wschodnim niebie.

Nadzieje drowa wzrosły znacznie wraz z postępem jaki uczynił, lecz gdy przybył do Cryshal-Tirith zaskoczył go zastany tam widok: wieżę otaczał oddział gotowych do walki ogrów, blokując całkowicie drogę. Przykucnął za kotem, niezdecydowany co ma dalej robić. Uciekać przez całą szerokość olbrzymiego obozu, zanim świt ich ujawni - woleli już wracać tą drogą, którą przyszli. Drizzt wątpił, aby Guenhwyvar, z jej opłakanym stanem mogła nawet spróbować tej drogi. Pozostawała beznadziejna walka z oddziałem ogrów. Wydawało się, że nie ma rozwiązania tego dylematu. Nagle coś się wydarzyło w północno-wschodniej sekcji obozowiska, otwierając drogę dla nieproszonych

gości. Wybuchły nagle okrzyki niepokoju, odciągając ogrów na kilka długich kroków od ich posterunków. W pierwszej chwili Drizzt pomyślał, że odkryty został zamordowany strażnik ogr, ale krzyki rozlegały się zbyt daleko na wschodzie. Wkrótce rozniósł się w powietrzu przedświt szczęk stali. Wybuchła walka. Zapewne wrogie szczepy - jak przypuszczał Drizzt, choć nie mógł z tej odległości zobaczyć niczego konkretnego. Nie miał jednak ochoty zaspokajać swej ciekawości. Niezdyscyplinowane ogry odeszły jeszcze dalej od swych posterunków. Guenhwyvar spostrzegła drzwi do wieży. Oboje nie wahali się nawet sekundy.

Ogry nawet nie zauważyły dwóch cieni, wchodzących do wieży tuż za ich plecami.

\* \* \* \* \*

Drizzta opanowało dziwne uczucie, gdy przekroczył drzwi Cryshal-Tirith, jakaś brzęcząca wibracja, zupełnie jakby wszedł w trzewia żyjącej istoty. Jednak szedł dalej, przez zaciemniony hall, prowadzący na pierwsze piętro wieży, podziwiając dziwny kryształowy materiał, z którego zbudowane były ściany i podłoga budowli. Znalazł się w kwadratowym hollu, najniższym pomieszczeniu czteropokojowej struktury. To było miejsce, w którym Kessell często spotykał się ze swymi generałami - zasadnicza sala audiencyjną maga dla najwyższych rangą jego dowódców. Drizzt rozejrzał się po ciemnych figurach w pokoju. Choć nie widział żadnego ruchu, czuł że nie jest sam. Wiedział, że Guenhwyvar odczuwa to samo niepokojące uczucie, gdyż czarne futro na jej karku zjeżyło się i kot warknął ostrzegawczo. Kessell uznawał ten pokój za strefę buforową między sobą, a pospółstwem z zewnętrznego świata. Był to jedyny pokój w wieży, który rzadko odwiedzał, było to miejsce, w którym mieszkały trolle Akara Kessella.

## Inne możliwości

Krasnoludy z Mithrill Hall ukończyły prace przy pierwszym ze swych sekretnych wyjść wkrótce po wschodzie słońca. Bruenor wspiął się pierwszy na szczyt drabiny i wyrzwał spod naciętej darni na obozowisko armii potworów. Górnicy krasnoludów byli tak doświadczeni, że potrafili wykopać szyb dokładnie w środku dużej grupy goblinów i ogrów bez zaalarmowania potworów. Bruenor, gdy zszedł na dół, aby dołączyć do członków swego klanu, uśmiechnął się.

- Dokończcie pozostałe dziewięć - polecił idąc tunelem z Catti-brie u swego boku. - Tej nocy niektórzy z chłopców Kessella będą mieli głośne sny! - oznajmił, klepiąc ostrze swego zatkniętego za pas bojowego topora.

- Jaką rolę przydzielisz mi w nadchodzącej bitwie? - zapytała Catti-brie, gdy oddalili się do innych krasnoludów.

- Pociągniesz za jeden z lewarów i zawalisz tunele, jeśli choć jedna z tych świi przyjdzie tu na dół - odparł Bruenor.

- A jeśli polegniecie wszyscy na polach? - zapytała Catti-brie. - Nie chciałabym pogrzebać się samotnie w tych tunelach.

Bruenor pogładził swą rudą brodę. Nie rozważał takich następstw, uważając, że gdyby on i cały klan poległ na polach, Catti-brie powinna być wystarczająco bezpieczna pod zapadniętymi tunelami. Lecz jak mogłaby żyć samotnie tu na dole? Jaką cenę zapłaciłaby za przeżycie?

- Chcesz więc iść na górę i walczyć? Jesteś wystarczająco sprawna we władaniu mieczem, a ja będę obok ciebie! Catti-brie przez chwilę rozważała tę propozycję.

- Zostanę przy lewarze - zdecydowała. Będziesz wystarczająco zajęty piklowaniem własnej głowy tam na górze. Ktoś musi tu zostać, aby zawalić tunele; nie możemy pozwolić goblinom, żeby ogłosiły nasze tunele swoim



domem. A poza tym - dodała z uśmiechem, - to głupie z mojej strony, że się martwię. Wiem, że wrócisz do mnie, Bruenorze. Ani ty, ani twój klan nigdy nie zawiedliście mnie! - Pocałowała krasnoluda w czoło i szybko odeszła. Bruenor uśmiechnął się.

- Z pewnością jesteś dzielną dziewczyną, moja Catti-brie - mruknął do siebie.

Prace w tunelach ukończono kilka godzin później. Wykopano szyby, a każdy kompleks tuneli wokół nich został przygotowany do zawalenia, aby zamaskować każde możliwe wycofywanie się, lub uniemożliwić wstęp goblinom. Cały klan, z twarzami umyślnie posmarowanymi sadzą, w ciężkich zbrojach i bronią ukrytą pod warstwami ciemnych szat, ustawił się u podstawy każdego z dziesięciu szybów. Bruenor wyszedł pierwszy, żeby zbadać sytuację. Wyrzwał na zewnątrz i uśmiechnął się ponuro. Wszędzie wokół niego leżały goblino i ogry, oddające się na nocnemu spoczynkowi.

Już chciał dać znak swoim ludziom, aby ruszyli, gdy nagle w obozie wybuchło jakieś poruszenie. Bruenor pozostał u szczytu szybu, choć trzymał głowę pod warstwą darni - mimo, że mógł na niego nastąpić jakiś przechodzący goblin - i usiłował zrozumieć co zaalarmowało potwory. Słyszał wykrzykiwane rozkazy i szczęk, jakby zbliżały się jakieś duże siły.

Rozległy się nowe krzyki, wołania żądające śmierci dla Innych Języków. Choć nigdy przedtem nie słyszał tej nazwy, łatwo domyślił się, że określa ona klan orków.

- A więc walczą między sobą, nieprawdaż? - mruknął cicho, uśmiechając się. Stwierdziwszy, że atak krasnoludów może poczekać, zszedł po drabinie.

Klan, mimo, że rozczarowany zwłoką, nie rozproszył się. Byli zdecydowani wykonać swą nocną pracę. Czekali więc.

Minęła północ, a z obozu na górze nadal dochodziły odgłosy poruszenia, jednak czekanie nie przytępiło pragnienia walki u krasnoludów. Przeciwnie, zwłoka zaostrzyła je, wzmogła głód krwi goblinów. Ci wojownicy byli także

kowalami, rzemieślnikami, którzy spędzali długie godziny dodając po jednej łusce do posągu smoka. Wiedzieli, co to cierpliwość. W końcu, gdy wszystko się znowu uspokoiło, Bruenor wrócił na szczyt drabiny. Zanim wytknął głowę nad darń, usłyszał uspokajające dźwięki rytmicznych oddechów i głośnie chrapanie.

Bez dalszej zwłoki klan wyślizgnął się z dziur i metodycznie zabrał się do swego morderczego dzieła. Nie delectowali się swą rolą morderców, preferowali otwartą walkę miecza przeciw mieczowi, lecz rozumieli także konieczność tego typu wypadu, a z drugiej strony nie przykładali żadnej wagi do życia goblinich szumowin.

Pole stopniowo cichło, gdy coraz więcej potworów wkraczało w spokojny sen śmierci. Krasnoludy skoncentrowały się najpierw na ograch - to na wypadek, gdyby ich atak został odkryty, zanim zadaliby większe straty. Lecz ich strategia nie była konieczna. Upłynęło wiele minut bez odwetu. Zanim któryś ze strażników zauważył co się dzieje i udało mu się krzyknąć ostrzegawczo, krew ponad tysiąca żołnierzy Kessella zrosiła pola.

Wokół nich rozległy się krzyki, lecz Bruenor nie wydał rozkazu do odwrotu.

- Formować szeregi! - rozkazał. - Skupić się dokoła tuneli! - Wiedział, że oszalały atak pierwszej fali nacierających potworów będzie zdeorganizowany i nieprzygotowany.

Krasnoludy utworzyły ściśle ugrupowanie obronne i nie miały większych trudności z wybiciem goblinów. Topór Bruenora naznaczony został wieloma nowymi karbami, zanim którykolwiek goblinów zdążył machnąć swą bronią w jego kierunku.

Jednak stopniowo ataki najemników Kessella stały się coraz lepiej zorganizowane. Nacierali na krasnoludy we własnych formacjach i we wzrastającej liczbie w miarę, jak obóz budził się i niepokoił. Poczęli mocno naciskać na napastników. Nagle grupa ogrów, elitarna straż wieży Kessella,

zaatakowała od drugiej strony pola.

Pierwszymi z wycofujących się karłów byli eksperci od tuneli, którzy jako ostatni sprawdzali gotowość tuneli do zapadnięcia się; postawili już swe obute stopy na najwyższych szczeblach drabin. Ucieczka w głąb tuneli była delikatną operacją zaś, sprawność i odpowiedni pośpiech powinny być decydującymi o sukcesie, lub klęsce czynnikami. Lecz Bruenor niespodziewanie rozkazał ekspertom od tuneli wracać z drabin, a krasnoludem utrzymać szyki.

Usłyszał pierwsze nuty prastarej pieśni, pieśni, która nie dalej jak pięć lat temu nappełniłaby go lękiem. Teraz jednak wlała w jego serce nadzieję.

Rozpoznał głos, który prowadził poruszające słowa.

\* \* \* \* \*

Oderwane ramię z obrzydliwego cielska upadło na podłogę, następna ofiara jataganu Drizzta Do'Urdena. Lecz nieustraszone trolle tłoczyły się nadal. W normalnych warunkach Drizzt powinien dowiedzieć się o ich obecności, gdy tylko wszedł do kwadratowego pokoju. Ich straszliwy smród nie pozwalał im ukryć się. Jednak te właśnie były w pokoju, gdy wszedł do niego drow. Gdy Drizzt wszedł głębiej, uruchomił pułapkę, która skąpała pomieszczenie w świetle czarnoksiężnika i obudziła strażników. Wpadli przez magiczne zwierciadła, które Kessell porozstawiał jako posterunki wartownicze w całym pokoju.

Drizzt powalił już jedną ze wstrętnych bestii, lecz teraz bardziej zainteresowany był ucieczką, niż walką. Pięć innych zastąpiło pierwszego, co stanowiło liczbę znacznie większą, niż konieczną dla pokonania pojedynczego wojownika. Drizzt potrząsnął głową z niedowierzaniem, gdy ciało trolla, któremu odciął głowę nagle znowu wstało i zaczęło młócić na oślep łapskami. Potem na jego kostce zacisnęła się szponiasta ręka. Wiedział, nawet nie patrząc, że była to kończyzna, którą przed chwilą odciął. Przerażony jednym kopnięciem

odrzucił od siebie groteskowe ramię, po czym odwrócił się i ruszył biegiem po spiralnych schodach, prowadzących z końca pokoju na drugie piętro wieży. Na jego wcześniejszy rozkaz Guenhwyvar wybiegła już na schody i czekała teraz na platformie u ich szczytu.

Drizzt wyraźnie słyszał mlaszczące kroki jego przerażających prześladowców i drapanie brudnych paznokci odciętych rąk, gdy i one podjęły pościg. Drow pobiegł schodami nie oglądając się za siebie i mając nadzieję, że jego szybkość i zręczność dadzą mu wystarczającą przewagę, aby mógł znaleźć jakąś drogę ucieczki.

Na platformie nie było jednak żadnych drzwi.

Podest u szczytu schodów był prostokątny i miał około dziesięciu stóp długości, mierząc wzdłuż dłuższego boku. Dwa boki otwierały się na pokój, do trzeciego dochodziły schody, czwarty był płaską, lustrzaną taflą, powiększającą rzeczywistą długość platformy, umocowaną między nią a sufitem. Drizzt miał nadzieję, że będzie w stanie zrozumieć tajemnicę tych niezwykłych drzwi - jeśli zwierciadło naprawdę było nimi - badając je z platformy.

Nie było to łatwe.

Choć zwierciadło wypełnione było odbiciami ozdobnej tkaniny, wiszącej na ścianie na przeciw, jego powierzchnia okazała się doskonale gładka, nie złamana żadnymi szczelinami czy rączkami, które mogłyby wskazywać na ukryty zamek. Drizzt schował swą broń do pochew i przeciągnął ręką po powierzchni lustra, lecz gładkość szkła tylko potwierdziła jego obserwację.

Trolle były na schodach.

Drizzt próbował przepchnąć się przez szkło, wypowiadając wszystkie znane mu magiczne słowa otwarcia, szukając pozawymiarowej bramy, podobnej do tej, jaką trzymała przerażająca gwardia Kessella. Ściana pozostała niewzruszoną barierą.

Prowadzący troll był już w połowie schodów.

- Musi tu być jakiś ślad! - jęknął drow. - Czarnoksiężnik kocha wyzwania,

a tu nie ma na to miejsca! - Jedyna możliwa odpowiedź leżała w ozdobnych rysunkach i wyobrażeniach kilimu. Drizzt patrzył nań, usiłując uporządkować tysiące powikłanych wzorów, szukając jakiegoś szczególnego znaku, który pokazałby mu drogę do bezpieczeństwa.

Dotarł już do niego smród. Słyszał ślinienie się wiecznie głodnych potworów.

Kontrolował jak tylko mógł swe obrzydzenie i skoncentrował się na miriadach obrazów. Jedna rzecz na gobelinie przykuła jego uwagę: wiersze poematu, wijące się wzdłuż górnej krawędzi przez wszystkie inne wyobrażenia. W przeciwieństwie do zamglonych barw reszty prastarego dzieła sztuki, wykaligrafowane litery poematu zachowały kontrastującą jasność nowego dodatku. Kessell coś dodał?

Dołącz jeśli chcesz  
Do orgii wewnątrz,  
Lecz najpierw musisz znaleźć kłamkę!  
Widoczną i niewidoczną,  
Istniejącą i nieistniejącą  
Kłamkę, której nie może dotknąć ciało.

Jeden wers szczególnie utkwiał w umyśle drowa. „Istniejącą i nieistniejącą” w jego dzieciństwie w Menzoberranzanie odnosiło się do Urgutha Forka, potężnego demona dewastującego planetę szczególnie zaraźliwą zarazą w prastarych czasach, gdy przodkowie Drizzta wędrowali jeszcze po powierzchni ziemi. Elfy żyjące na powierzchni zawsze zaprzeczały istnieniu Urgutha Forka, oskarżając o wywoływanie zarazy drowów, lecz ciemne elfy wiedziały lepiej. Coś w ich fizycznej budowie czyniło ich odpornymi na działania demona, a gdy stwierdziły, jak bardzo śmiertelne było to dla ich wrogów, pracowały nad tym, aby dać podstawę podejrzeniom elfów światła, wciągając Urgutha na listę

swych sprzymierzeńców.

Linijka „Istniejącą i nieistniejącą” była uwłaczającym wersem dłuższej opowieści drowów, sekretną drwiną z ich znieawidzonych kuzynów, którzy stracili tysiące istnień z powodu stwora, którego istnieniu zaprzeczali.

Zagadka była niemożliwa do rozwiązania dla każdego, kto nie znał opowieści o Urgutha Forka. Drow znalazł istotną przewagę. Przeszukał odbicie gobelinu za pewnym wyobrażeniem, łączącym się z demonem. Znalazł je w dalszym końcu zwierciadła, na wysokości pasa; portret samego Urgutha, ukazanego w całej jego przerażającej chwale. Demon przedstawiony został w chwili, gdy roztrzaskuje czaszkę elfa czarnym prętem, swym symbolem. Drizzt widział już wcześniej ten portret. Nic nie wydawało się nie na miejscu, ani nie było w tym nic niezwykłego.

Trolle pokonały ostatni zakręt w swej wspinaczce. Drizzt nie miał już prawie wcale czasu.

Odwrócił się i przeszukał źródło odbicia za jakąś sprzecznością. Znalazł ją natychmiast. Na oryginalnym gobelinie Urgutha uderzał elfa pięścią, nie było tam pręta!

„Widzialna i niewidzialna.”

Drizzt obrócił się znów do lustra, chwytając iluzoryczną broń demona, Lecz poczuł tylko gładkie szkło. Omal nie wrzasnął z wściekłości. Doświadczenie nauczyło go dyscypliny, więc szybko opanował się. Odjął dłoń od lustra, dostosowując pozycję swego odbicia do tej samej głębokości, na której - jak ocenił - powinno znajdować się odbicie prętu. Powoli zacisnął palce, przyglądając się z wywołanym spodziewanym sukcesem podnieceniem, jak obraz jego ręki zaciska się na pręcie.

Przesunął lekko rękę.

W lustrze pojawiła się denka szczelina.

Prowadzący troll dotarł do szczytu schodów, ale Drizzt i Guenhwyvar zniknęli.

Drow zamknął znowu niesamowite drzwi, oparł się o nie i odetchnął z ulgą. Przed nim widniały słabo oświetlone schody, kończące się platformą, prowadzącą na drugie piętro wieży. Drogi nie blokowały żadne drzwi, a jedynie zwisające sznury koralików, migocące pomarańczowo w świetle pochodni w pokoju za nimi. Drizzt usłyszał chichot. On i kot cicho wspiełi się po schodach i zajrzeli poza brzeg platformy. Dotarli do haremu Kessella.

Był miękko oświetlony, jaśniejącymi pod kapturami pochodniami. Większość podłogi przykryta była stosami poduszek, zaś poszczególne części pokoju oddzielone były od siebie zasłonami. Dziewczęta z haremu, bezmyślne zabawki Kessella, siedziały kołem pośrodku podłogi, chichocząc z niepohamowanym entuzjazmem bawiących się dzieci. Drizzt wątpił, aby go zauważyły, ale gdyby nawet tak było, nie przejmował się tym zbytnio. Wiedział doskonale, że te żalosne, złamane stworzenia nie były zdolne do podjęcia żadnego działania przeciw niemu. Jednak był nadal ostrożny, szczególnie w stosunku do zasłoniętych kurtynami bu-duarów. Wątpił w to, że Kessell umieścił tam straż, a z pewnością nie tak nieprzewidywalnie narowistą, jak trolle, lecz nie miał zamiaru pomylić się.

Z Guenhwyvar przy boku prześlizgiwał się w ciszy od cienia do cienia i gdy oboje weszli na schody i stanęli na platformie przed drzwiami prowadzącymi na trzecie piętro, Drizzt był bardziej odprężony. Nagle powrócił brzęczący dźwięk, który Drizzt słyszał, gdy po raz pierwszy wszedł do wieży. W miarę trwania przybierał na sile, jakby jego pieśń pochodziła z wibracji samych ścian wieży. Drizzt rozejrzał się dokoła, w poszukiwaniu możliwego źródła.

Dzwonki zwisające z sufitu zaczęły niesamowicie dźwięczeć. Światła pochodni na ścianach tańczyły dziko.

Nagle Drizzt zrozumiał.

Budowla obudziła się do życia. Pola na zewnątrz pozostawały skryte w cieniach nocy, lecz pierwsze palce świtu rozjaśniły szpic na szczycie wieży. Na trzecim piętrze, w sali tronowej Kessella otworzyły się nagle drzwi.

- Doskonała robota! - krzyknął czarnoksiężnik. Stał za kryształowym tronem po drugiej stronie pokoju, na przeciw Drizzta, trzymając w ręku nie zapaloną świecę i patrząc w otwarte drzwi. Regis stał posłusznie u jego boku, z pustym wyrazem twarzy.

- Wejź proszę - powiedział Kessell z fałszywą dwornością. - Nie obawiaj się o moje trolle, które okaleczyłeś, z pewnością wyzdrowieją! - Odrzucił głowę do tyłu i roześmiał się.

Drizzt poczuł się głupio, pomyślawszy, że cała jego ostrożność i skradanie się rozbawiło tylko czarnoksiężnika! Położył ręce na rękojeściach swych schowanych w pochwach jataganów i przekroczył próg.

Guenhwyvar pozostała skulona w cieniu klatki schodowej, częściowo dlatego, że mag nie powiedział niczego, co mogłoby świadczyć o tym, że wie o kocie, częściowo zaś dlatego, że słabnący kot nie chciał tracić energii na chodzenie.

Drizzt zatrzymał się przed tronem i skłonił nisko. Widok Regisa, stojącego obok czarnoksiężnika wzburzył go więcej niż tylko trochę, lecz udało mu się ukryć fakt, że zna halflinga. Podobnie Regis nie zdradził się ze znajomością, gdy po raz pierwszy zobaczył drowa, choć Drizzt nie mógł być pewien, czy był to świadomy wysiłek, czy też halfling był pod wpływem jakiegoś czaru.

- Witam cię, Akarze Kessellu - Drizzt potykał się na chropawym akcencie mieszkańców podziemnego świata, jak gdyby wspólny język powierzchni był mu obcy. Pomyślał, że może spróbować tej samej taktyki, jakiej użył przeciwko demonowi. - Zostałem wysłany przez mój lud w dobrej wierze, aby porozmawiać z tobą o sprawach będących przedmiotem wspólnego zainteresowania.

Kessell roześmiał się głośno.

- Rzeczywiście! - na jego twarzy rozlał się szeroki uśmiech, zastąpiony nagle nachmurzeniem brwi. Jego oczy niebezpiecznie zwięziły się. - Znam cię,



ciemny elfie! Każdy człowiek, który kiedykolwiek mieszkał w Dekapolis, słyszał imię Drizzta Do'Urdena w opowieściach, lub kpinach. Nie kłam więc!

- Przepraszam cię, potężny magu - powiedział spokojnie Drizzt, zmieniając taktykę. - W pewien sposób, wydaje się, jesteś mądrzejszy od swego demona.

Wyraz pewności siebie znikł z twarzy Kessella. Zastanawiał się już wcześniej, co przeszkadza Errtu odpowiedzieć na jego wezwania. Spojrzał na drowa z większym respektem. Czy ten samotny wojownik zabił jednego z największych demonów?

- Pozwól mi zacząć znowu - powiedział Drizzt. - Witaj, Akarze Kessellu.  
- Skłonił się nisko. - Jestem Drizzt Do'Urden, pogranicznik Gwaerona Windstroma, strażnik Doliny Lodowego Wichru. Przyszedłem, aby cię zabić.

Jatagany wyskoczyły ze swych pochew.

Lecz Kessell także się ruszył. Świeca, którą trzymał obudziła się nagle do żyda. Jej płomień pochwycony został przez labirynt pryzmatów i luster, którymi zapchany był cały pokój, koncentrując się i wyostrając w każdym odbiciu. Równocześnie z zapaleniem się świecy trzy skupione promienie światła zamknęły drowa w trójkątnym więzieniu. Nie dotknął go żaden z promieni, lecz czuł ich potęgę i nie odważył się ich przekroczyć.

Drizzt wyraźnie słyszał mruczenie wieży, gdy światło dnia sączyło się wzdłuż niej. Pokój rozjaśnił się znacznie, gdy niektóre z segmentów ścian, które w świetle pochodni wydawały się być lustrami, okazały się oknami.

- Sądziłeś, że mógłbyś po prostu wejść tutaj i pozbyć się mnie? - zapytał z niedowierzaniem Kessell. - Jestem Akar Kessell, ty głupcze! Tyran Doliny Lodowego Wichru! Dowodzę największą armią, jaka kiedykolwiek wkroczyła na zamarzniete stepy tej zapomnianej krainy! Bój się mojej armii! - Skinął ręką i jedno z luster śledzących obudziło się do żyda, ukazując część olbrzymiego obozu otaczającego wieżę, wraz z okrzykami budzącego się obozowiska.

Nagle gdzieś z niewidocznych brzegów pola dobiegi śmiertelny krzyk.

Drow i czarnoksiężnik instynktownie nastawili uszu i usłyszeli w oddali odgłosy walki. Drizzt spojrział z zaciekawieniem na Kessella, zastanawiając się, czy mag wie, co dzieje się w północnej części swego obozu.

Kessell odpowiedział na niewypowiedziane pytanie drowa machnięciem ręki. Na chwilę obraz w lustrze zasłoniła wewnętrzna mgła, a potem obraz przesunął się w inny koniec pola. Głośne krzyki i odgłosy bitwy dochodziły gdzieś z głębi śledzącego urządzenia. Nagle, gdy mgła przerzedziła się, pojawiły się wizerunki członków klanu Bruenora, walczących pośrodku morza goblinów plecami do siebie. Pole wokół krasnoludów zasłane było ciałami goblinów i ogrów.

- Widzisz jaką głupotą jest przeciwstawianie się mnie? - zapiszczał Kessell.

- Wydaje mi się, że krasnoludy całkiem dobrze sobie radzą.

- Bzdura! - wrzasnął Kessell. Znów skinął ręką i do lustra powróciła mgła. Nagle z jego głębi dobiegły dźwięki Pieśni Temposa. Drizzt pochylił się do przodu i usiłował pochwycić obraz poprzez zasłonę mgły, bojąc się zobaczyć tego, kto przewodzi pieśni.

- Nawet, gdyby uparte krasnoludy pozabijały kilku z moich pomniejszych wojowników, jeszcze więcej nowych wyroi się, żeby dołączyć do szeregów mojej armii! Jesteście skazani wszyscy, Drizzcie Do'Urden! Nadszedł Akar Kessell!

Mgła rozwiała się.

Mając za sobą tysiące żarliwych wojowników, Wulfgar zbliżał się do niczego nie podejrzewających potworów. Gobliny i ogry, które były najbliżej atakujących barbarzyńców, polegały niezłomnie na słowach swego pana, ciesząc się z przybycia obiecanych sprzymierzeńców.

Potem zginęli.

Barbarzyńska horda przebiła się przez ich szeregi, śpiewając i zabijając w dzikim zapamiętaniu. Nawet przez szcęk broni słyhać było śpiew

krasnoludów, dołączających do Pieśni Temposa.

Z szeroko otwartymi oczyma i równie szeroko rozwartą gębą, trzęsąc się z wściekłości Kessell stał szokujący obraz w lustrze i odwrócił się do Drizzta.

- To nie ma żadnego znaczenia! - powiedział, starając się utrzymać równy ton swego głosu. - Powinienem postąpić z nimi bezlitośnie! A potem utopić Bryn Shander w płomieniach! Ale najpierw ciebie, zdradziecki drowie - syknął czarnoksiężnik. - Zabójco własnych pobratymców, jacy bogowie pozostali ci, abyś mógł się do nich modlić? - Dmuchnął na świecę, zdmuchując tańczący płomień w bok. Kąt odbicia uległ zmianie i jeden z promieni wylądował na Drizzcie, przepalając dziurę w rękojęści jego starego jataganu, a potem drażąc głębiej i przebijając czarną skórę na jego ręce. Drizzt skrzywił się z bólu i złapał się za zranione miejsce; jatagan upadł na podłogę, a promień powrócił na swój poprzedni kierunek.

- Widzisz, jakie to łatwe? - zadrwił Kessell. - Twój słabowity umysł nie może sobie nawet wyobrazić potęgi Crenshinibona! Czuj się zaszczycony, jeśli pozwolę ci poczuć próbkę jego mocy, zanim umrzesz!

Drizzt zacisnął szczęki, spojrzał na czarnoksiężnika, a w jego oczach nie było najmniejszego śladu prośby. Już dawno temu zaakceptował śmierć jako możliwe ryzyko, niesione przez swój zawód i był zdecydowany umrzeć z godnością.

Kessell próbował spowodować, u niego pocenie się. Kołysał zwodniczo świecą, powodując, że promienie przesuwają się wprzód i w tył. Gdy w końcu stwierdził, że nie słyszy żadnego jęku, czy błagania ze strony dumnego pogranicznika, począł się nudzić tą zabawą.

- Żegnaj, głupcze - warknął i wydał wargi, aby zdmuchnąć płomień świecy.

Zdmuchnął ją Regis.

Wydawało się, że wszystko zastygło w całkowitym bezruchu na kilka sekund. Czarnoksiężnik patrzył na halflinga, którego uważał za swego

niewolnika w pełnym przerażenia zdumieniu. Regis wzruszył tylko ramionami, jakby był zaskoczony tym aktem odwagi, tak samo, jak Kessell. Ufając instynktowi, mag wyciągnął srebrną płytkę, którą trzymał świecę przez szkło zwierciadła i uciekł krzycząc w dalszy róg pokoju, do małej drabiny ukrytej w cieniu. Drizzt zrobił już pierwszy krok, gdy ogień w zwierciadle ryknął. Patrząco stamtąd czworo złych oczu, przyciągając uwagę drowa i przez strzaskane szkło wypadły dwa piekielne psy.

Guenhwyvar zajęła się jednym, skacząc za swego pana i rozciągając na ziemi demonicznego psa. Obie bestie potoczyły się w drugi koniec pokoju - czarna i brązowo ruda kotłowanina kłów i pazurów - odrzucając na bok Regisa.

Drugi pies zionął ogniem na Drizzta, lecz ponownie, tak jak to było w przypadku demona, ogień nie dotknął drowa. Nienawidzący ognia jatagan zadźwięczał w ekstazie, rozszczepiając atakującą bestię na pół, gdy Drizzt machnął nim w jej kierunku. Zdumiony mocą ostrza, lecz nie mając czasu spojrzeć na pokonanego przeciwnika Drizzt podjął swą pogoń. Dotarł do podnóża drabiny. Z góry, przez otwarte drzwi zapadowe w najwyższej podłodze wieży, dochodziło pulsujące rytmicznie światło. Drizzt czuł intensywność wibracji, przybierających na sile wraz z każdym impulsem. Serce Cryshal-Tirith biło coraz silniej w miarę, gdy słońce wschodziło. Drizzt rozumiał niebezpieczeństwo, w którym się znalazł, ale nie miał czasu, żeby się zatrzymać i zastanowić nad własnymi szansami. Nagle znalazł się znowu przed Akarem Kessellem, tym razem w mniejszym pokoju budowli. Między nimi, wisząc niesamowicie w powietrzu, widniał pulsujący kawałek kryształu - serce Cryshal-Tirith. Był czworokątny i błyszczał jak sople lodu. Drizzt rozpoznał w tym miniaturową replikę wieży, w której się znajdował, choć miało to rozmiary nie większe niż na stopę.

Prawdziwy obraz Crenshinibona.

Emanowała z niego ściana światła, przecinając pokój na połowę, z drowem po jednej stronie, a czarnoksiężnikiem po drugiej. Z parsknięć

śmiechem maga Drizzt wiedział, że jest to ściana tak twarda, jak kamień. W przeciwieństwie do zagraconego pokoju widzenia poniżej, umeblowanie tego pokoju stanowiło tylko jedno lustro, wiszące tuż obok czarnoksiężnika, które bardziej wydawało się być oknem w ścianie wieży.

- Zaatakuj serce, drowie - roześmiał się Kessell. - Głupcze! Serce Cryshal-Tirith jest potężniejsze niż jakakolwiek broń na świecie! Nic, co mógłbyś zrobić, przy pomocy magii czy w inny sposób, nie uczyni nawet najmniejszej rysy na jego czystej powierzchni! Uderz weń; niech ujawni się twoja głupia impertynencja!

Jednak Drizzt miał inne plany. Był wystarczająco giętki i chytry, aby realizować coś, co przeciwnicy mogliby pokonać samą siłą. Zawsze istniały inne opcje. Schował do pochwy swoją broń i zaczął rozwijać linę, którą do jego pasa przywiązany był woreczek. Kessell przyglądał się temu z ciekawością, zaniepokojony tym że drow był tak spokojny, nawet wtedy, gdy jego śmierć wydawała się być nieunikniona.

- Co robisz? - zapytał czarnoksiężnik.

Drizzt nie odpowiedział. Jego działania były metodyczne i niewzruszone. Rozluźnił rzemień wiążący sakiewkę i otworzył ją.

- Pytałem cię, co robisz! - warknął Kessell, gdy Drizzt ruszył w stronę serca. Nagle odpowiedź wydała się czarnoksiężnikowi niepokojąca. Miał niepokojące uczucie, że może ten ciemny elf jest bardziej niebezpieczny, niż początkowo sądził.

Crenshinibon wyczuł to także. Kryształowa skorupa telepatycznie poinstruowała Kessella, aby uwolnił zabójczy grot i skończył z drowem.

Lecz Kessell był przerażony.

Drizzt zbliżył się do kryształu. Próbował położyć na nim rękę, lecz światło odrzuciło go. Pokiwał głową, jakby się tego spodziewał, i wyciągnął sakiewkę otwartą tak szeroko, jak się tylko dało. Skoncentrował się na samej wieży, nie spoglądając na czarnoksiężnika i nie zważając na jego deklamacje.

Nagle opróżnił zawierający mąkę woreczek na klejnot. Wydawało się, że wieża jęknęła w proteście. Pociemniało. Ściana światła oddzielająca drowa od czarnoksiężnika zniknęła. Jednak Drizzt nadal koncentrował się na wieży. Wiedział, że dusząca warstwa mąki zablokuje potężne promieniowanie klejnotu tylko na krótki czas. Na wystarczająco długo, aby naciągnąć nań pusty teraz woreczek i zacisnąć rzemień. Kessell jęknął i rzucił się do przodu, lecz zatrzymał się przed wyciągniętym jataganem.

- Nie! - wrzasnął czarnoksiężnik w bezsilnym proteście. - Zdajesz sobie sprawę z konsekwencji tego, co zrobiłeś? - Jakby w odpowiedzi, wieża zadrżała. Uspokoila się szybko, lecz drow i mag wiedzieli, że nadciąga niebezpieczeństwo. Gdzieś w trzewiach Cryshal-Tirith zaczął się rozkład.

- Doskonale rozumiem - odparł Drizzt. - Pokonałem cię, Akarze Kessellu. Twe krótkie panowanie, jako samozwańczego władcy Dekapolis, skończyło się.

- Popełniłeś samobójstwo, drowie! - odparł Kessell, gdy Cryshal-Tirith zadrżała znowu, tym razem dużo silniej. - Nie masz nadziei na ucieczkę, zanim wieża zawali się nad tobą!

Drzenie nadeszło znowu. I znowu.

Drizzt wzruszył ramionami, nie przejmując się tym.

- Niech tak będzie - powiedział. - Spełniłem swoje zadanie, ty także powinienes zginąć.

Nagle, oszalałe krakanie wydobyło się spomiędzy warg czarnoksiężnika. Odwrócił się od Drizzta i zanurkował w lustro wbudowane w ścianę wieży. Zamiast skruszyć powierzchnię szkła i wypaść na pola poniżej, jak się tego spodziewał Drizzt, Kessell wśliznął się w lustro i zniknął.

Wieża zatrzęsała się znowu i tym razem drzenie nie ustało. Drizzt ruszył do drzwi zapadowych, lecz z trudem mógł się utrzymać na nogach. W ścianach pojawiły się szczeliny.

- Regis! - wrzasnął, lecz nie było odpowiedzi. Część ściany w pokoju poniżej zapadła się. Drizzt widział gruz u podstawy drabiny. Modląc się o to,

żeby okazało się, że jego przyjaciel już wcześniej uciekł, wybrał jedyną drogę  
jaka mu pozostała.

Zanurkował w magiczne lustro w ślad za Kessellem.

## Bitwa o Dolinę Lodowego Wichru

Ludność Bryn Shander usłyszała odgłosy walki na polach, lecz dopiero gdy nadszedł świt, zobaczyli co się stało. Serdecznie powitali krasnoludy i byli zdumieni, gdy barbarzyńcy uderzyli na szeregi Kessella, powalając gobliny w radosnym zapamiętaniu.

Cassius i Glensather, stojący na swych zwyczajnych pozycjach na murach, rozważali nieoczekiwany zwrot w sytuacji, niezdecydowani, czy wysłać swe siły do walki, czy nie.

- Barbarzyńcy? - zapytał z niedowierzaniem Glensather. - Są naszymi przyjaciółmi, czy wrogami?

- Zabijają orków - odparł Cassius. - To przyjaciele!

Na Maer Dualdon Kemp i pozostali także usłyszeli odgłosy bitwy, lecz nie widzieli, kto jest w nią zaangażowany. Jeszcze bardziej zbijająca z tropu bitwa wybuchła na południowym zachodzie, wmieście Bremen. Czy to mężczyźni z Bryn Shander wyszli i zaatakowali? Czy też siły Akara Kessella same walczą między sobą?

Potem Cryshal-Tirith nagle pociemniała, jej kiedyś szkliste i drżące ściany zmętniały i stały się śmiertelnie nieruchome.

- Regis - mruknął Cassius, czując, że wieża straciła moc. - Jeśli kiedykolwiek mieliśmy bohatera!

Wieża zadrżała i zatrzęsła się. Na całej długości jej ścian pojawiły się wielkie szczeliny. Potem ściany rozpadły się. Armia potworów patrzyła w pełnym przerażenia niedowierzaniu, jak bastion czarnoksiężnika, któremu byli wierni jak bogu, zawalił się. W Bryn Shander poczęły grzmieć rogi. Ludzie Kempa ucieszyli się i nacisnęli na wiosła. Zwiadowcy Jensina Brenta zasygnalizowali wstrząsające nowiny flocie na Lac Dinneshere, która z kolei przekazała je na Czerwone Wody. Przez czasowe schronienia, w których skrył



się lud Dekapolis przebiegł ten sam rozkaz.

- Atakować!

Armia zgromadzona za wielkimi bramami Bryn Shander wylała się z głównego placu miasta na pola. Floty Caer-Konig i Caer-Dineval na Lac Dinneshere oraz Good Mead i Dougan's Hole na południu podniosły żagle, aby złapać wschodni wiatr i pośpieszyły przez jeziora. Cztery floty zgromadzone na Maer Dualdon mocno wiosłowały, gnane tą samą żądzą odwetu. W wirze chaosu i zaskoczenia rozpoczęła się ostatnia Bitwa o Dolinę Lodowego Wichru.

\* \* \* \* \*

Regis odtoczył się z drogi, gdy walczące stwory przekotłowały się po raz kolejny, drąc pazurami i kłami w desperackiej szamotaninie. W normalnych warunkach Guenhwyvar nie miałaby trudności z zabiciem piekielnego psa, lecz przez swoje osłabienie kot doskonale wiedział, że walczy o życie. Gorący oddech psa palił czarne futro; jego wielkie zęby wbiły się w muskularny kark.

Regis chciał pomóc kotu, lecz nie mógł się nawet zbliżyć na tyle, aby kopnąć przeciwnika. Dlaczego Drizzt tak nagle uciekł? Guenhwyvar poczuła, że jej kark poczyna być miażdżony w potężnych szczękach. Kot przetoczył się, jego większy ciężar pociągnął za nim psa, lecz chwyt szczęk psa nie uległ rozluźnieniu. Z braku powietrza Guenhwyvar ogarnęły zawroty głowy, zaczęła wysyłać swój umysł z powrotem przez plany, do swego prawdziwego domu, choć rozpaczała z powodu zawodu sprawionego swemu panu w czasie próby.

Nagle wieża pociemniała. Wstrząśnięty piekielny pies zwolnił nieco swój chwyt, zaś Guenhwyvar szybko wykorzystała okazję. Kot oparł się łapami o żebra psa i wyrwał się z jego chwytu, odtaczając się w czerń. Piekielny pies szukał swego przeciwnika, lecz zdolności pantery do ukrywania się znacznie przewyższały możliwości jego wyostrzonych zmysłów. Potem pies zauważył następny łup. Jeden skok zaniósł go do Regisa. Lecz Guenhwyvar grała w grę,

której zasady znała perfekcyjnie. Pantera była stworzeniem nocy, łowcą, który uderza z ciemności i zabija, zanim ofiara może wyczuć jego obecność. Piekielny pies przykucnął szykując się do ataku na Regisa, a potem rozpląszczył się, gdy pantera wylądowała ciężko na jego grzbiecie, wbijając głęboko pazury w jego rude boki. Pies zaskowyczał tylko raz, a potem zabójcze zęby znalazły jego kark.

Lustra popękały i roztrzaskały się. Dziura w podłodze, która nagle się otworzyła, pochłonęła tron Kessella. Bloki kryształowego gruzu zaczęły padać dokoła, gdy wieża zadrżała w swych końcowych, śmiertelnych drgawkach. Krzyki z haremu poniżej powiedziały Regisowi, że podobne sceny zniszczenia są powszechne w całej budowli. Był szczęśliwy widząc, że Guenhwyvar pokonała piekielnego psa, lecz rozumiał bezcelowość poświęcenia kota. Nie mieli dokąd uciekać, nie było ucieczki przed śmiercią Cryshal-Tirith.

Regis przywołał do siebie Guenhwyvar. Nie widział w ciemności ciała kota, lecz widział jego oczy, patrzące na niego i krążące wokół, jakby kot podkładał się do niego.

- No co? - obruszył się zdumiony halfling, zastanawiając się, czy stres i rany zadane przez psa nie wprawiły Guenhwyvar w szaleństwo.

Kawałek ściany roztrzaskał się tuż obok niego, sprawiając że rozciągnął się jak długi na podłodze. Zobaczył, że oczy kota wznoszą się wysoko w powietrze; Guenhwyvar skoczyła. Pył zdławił go i poczuł, że wieża zaczęła zapadać się ostatecznie. Nadeszła jeszcze głębsza ciemność, gdy kot przykrył go sobą.

\* \* \* \* \*

Drizzt poczuł, że spada.

Światło było zbyt jasne, nic nie widział, nic nie słyszał, nawet świstu powietrza, jednak wiedział z całą pewnością, że spada.

Potem światło pociemniało do szarej mgły, jakby przelatował przez chmurę. Wszystko wydawało się snem, było tak całkowicie nierealne. Nie mógł sobie przypomnieć jak się tu dostał. Nie mógł sobie przypomnieć swego imienia.

Potem zapadł się w głęboką zaspę śniegu i zrozumiał, że to nie był sen. Słyszał wycie wiatru i czuł jego mroźne ukąszenia. Usiłował wstać i zorientować się lepiej w otoczeniu.

Potem usłyszał, gdzieś w oddali i w dole, krzyki rozgrywającej się bitwy. Przypomnił sobie Cryshal-Tirith, przypomniał sobie gdzie był. Mogła być tylko jedna odpowiedź.

Był na szczycie Kelvin's Cairn.

\* \* \* \* \*

Żołnierze Bryn Shander i Easthaven walcząc ramię w ramię, z Cassiusem i Glensatherem na czele, zaatakowali w dół zbocza i wbili się twardo w ogłupiałe szeregi goblinów. Obaj burmistrzowie mieli na myśli jeden cel: chcieli przebić się przez szeregi potworów i dołączyć do atakujących krasnoludów Bruenora. Kilka chwil wcześniej na murach widzieli, że barbarzyńcy przyjęli tę samą strategię i uznali, że jeśli trzy armie udzielą sobie wzajemnie wsparcia z flank, ich wątłe szanse ulegną znacznemu wzmocnieniu.

Gobliny załamały się pod atakiem, w absolutnym przerażeniu i zaskoczeniu nagłym zwrotem sytuacji potwory nie były w stanie zorganizować jakichkolwiek pozorów linii obrony. Gdy cztery floty Maer Dualdon wylądowały tuż na pomoc od ruin Targos, napotkały tak samo zdezorganizowany i zdezorientowany opór. Kemp i pozostali przywódcy sądzili, że łatwo uchwycą przyczółki na lądzie, lecz ich główną troską stały się znaczne siły goblinów okupujące Termalaine - obawiali się, że mogą prześlizgnąć się obok nich, jeśli opuszczą plażę i odetną im jedyną drogę ucieczki.

Nie musieli się jednak martwić. W pierwszych chwilach walki, gobliny w Termalaine rzeczywiście wyszły w pole, z zamiarem wsparcia swego czarnoksiężnika, lecz nagle Cryshal-Tirith zwała się. Gobliny już wcześniej były do całej tej zabawy nastawione sceptycznie, słysząc w nocy pogłoski, że Kessell wydzielił znaczne siły, aby starły z powierzchni ziemi Orków Innego Języka w podbitym mieście Bremen. Gdy zaś zobaczyły, że z wieży, będącej symbolem mocy Kessella zostały tylko ruiny, rozważyły ponownie swoje możliwości, oceniając konsekwencje swego wyboru. Uciekły na północ, do bezpiecznego schronienia oferowanego przez otwarte równy.

\* \* \* \* \*

Zacinający śnieg przyłączył się do gęstej mgły na szczycie góry. Drizzt trzymał oczy spuszczone w dół, lecz z trudem widział swe własne stopy, stawiane jedna przed drugą. Ciągle trzymał magiczny jatagan, jaśniejący bladym światłem, jakby cieszący się z niskiej temperatury.

Sztywniejące ciało drowa błagało go, aby zszedł w dół, lecz ten uparcie posuwał się wzdłuż wysokiej grani, ku sąsiednim szczytom. Wiatr przynosił do jego uszu niepokojący dźwięk - szaleńczy śmiech. Nagle zobaczył niewyraźną postać maga, wychylającego się nad wschodnią przepaścią, najwyraźniej usiłującego zobaczyć, co dzieje się w dole na polu bitwy.

- Kessell! - krzyknął Drizzt. Zobaczył, że postać przesunęła się nagle i wiedział, że czarnoksiężnik usłyszał go nawet wśród wycia wichru. - W imieniu ludu Dekapolis żądam, abys się mi poddał! Szybko, teraz, zanim ten nieustający dech zimy nie zamrozi nas tu, gdzie stoimy!

Kessell parsknął.

- Nadal nie rozumiesz tego, czego jesteś świadkiem, prawda? - zapytał zdumiony. - Naprawdę wierzysz, że wygrałeś tę bitwę?

- Nie wiem, w jakim położeniu są teraz ludzie na dole - odparł Drizzt, -

lecz ty zostałeś pokonany! Twa wieża została zniszczona Kessellu, a bez niej jesteś tylko małym sztukmistrzem! - Szedł dalej mówiąc i teraz był tylko o kilka stóp od maga, choć jego przeciwnik nadal był tylko zamazaną plamą w szarym polu.

- Chcesz wiedzieć w jakim są położeniu, drowie? - zapytał Kessell. - Więc spójrz! Bądź świadkiem upadku Dekapolis! - Sięgnął pod płaszcz i wyciągnął błyszczący obiekt, kryształowy relikw. Wydawało się, że chmury cofają się przed nią. Wiatr zatrzymał się w szerokim promieniu jej wpływu. Drizzt widział jej niewiarygodną siłę, poczuł, jak krew w świetle kryształu powraca do jego zdętwiałych rąk. Potem szary welon podniósł się i niebo przed nimi stało się czyste.

- Wieża została zniszczona? - zadrwił Kessell - Zdruzgotałeś tylko jedno z niezliczonych wyobrażeń Crenshinibona! Woreczek mąki? Aby pokonać najpotężniejszy relikw na świecie? Spójrz w dół, na tych głupich ludzi, którzy ośmielili się mi przeciwstawić!

Pole bitwy rozpościerało się szeroko przed drowem. Widział białe, wypełnione wiatrem żagle łodzi z Caer-Dineval i Caer-Konig, zbliżające się do zachodnich brzegów Lac Dinneshere. Na południu floty Good Mead i Dougan's Hole zawinęły już do portu. Żeglarze nie napotkali początkowo oporu, a teraz przygotowywali się do uderzenia w głąb lądu. Gobliny i orki, tworzące południową połowę kręgu Kessella, nie były świadkami upadku Cryshal-Tirith. Wyczuli jednak utratę mocy i przewodnictwa i wielu z nich zostało na miejscu, ale większość porzuciła swych towarzyszy i uciekała wokół wzgórza Bryn Shander, chcąc dołączyć do bitwy.

Oddziały Kempa były już także na brzegu, wysuwając się ostrożnie z plaż, z oczyma uważnie zwróconymi na północ. Ta grupa wylądowała w punkcie największej koncentracji sił Kessella, lecz także w miejscu ocienianym przez wieżę, gdzie upadek Cryshal-Tirith najbardziej odebrał serce do walki. Rybacy znaleźli więcej goblinów zainteresowanych ucieczką, niż walką.

Pośrodku pola, gdzie trwały najcięższe walki, mężczyźni z Dekapolis i ich sprzymierzeńcy także znaleźli się w niezłym położeniu. Barbarzyńcy już prawie się połączyli z krasnoludami, podnieceni potęgą młota bojowego Wulfgara i nie mającą sobie równej odwagą Bruenora. Obie siły miażdżyły wszystko to, co stało na ich drodze. Wkrótce stali się jeszcze bardziej przerażający, gdyż zbliżali się Cassius i Glensather.

- Z tego, co mówią mi moje oczy, twoja armia nie stoi zbyt dobrze - odparł Drizzt. - „Głupcy” z Dekapolis nie zostali jak dotąd pokonani!

Kessell wysoko podniósł kryształową skorupę, jej światło rozblęskło jeszcze większą mocą. W dole, na polu bitwy, nawet z tak wielkiej odległości, walczący poznali natychmiast wskrzeszenie potężnej obecności, którą znali jako Cryshal-Tirith. Ludzie, krasnoludy i gobliny, nawet ci uwikłani w walkę na śmierć i życie, przerwali ją na chwilę, aby spojrzeć na światło na górze. Potwory, czując powrót swego boga, wrzasnęły dziko i zarzuciły swą dotychczasową obronną postawę. Ośmielone pełnym chwały ponownym pojawieniem się Kessella przypuściły atak z dziką furją.

- Widzisz, jak sama moja obecność dodała im sił? - pochwalił się Kessell z dumą.

Lecz Drizzt nie zwracał uwagi na czarnoksiężnika, ani też na bitwę w dole. Stał teraz w kałuży wody powstałej ze śniegu stopionego ciepłem lśniącego kryształu. Wsłuchiwał się w dźwięk, który jego wyczulone uszy wychwyciły wśród szczyku odległej bitwy. Grzmiący protest zamarzniętych szczytów Kelvin's Cairn.

- Oddajcie cześć chwale Akara Kessella! - krzyknął mag, jego głos spotężniał do ogłuszających proporcji, dzięki mocy reliktu, który trzymał. - Jak łatwym byłoby dla mnie zniszczenie łodzi na jeziorze w dole!

Drizzt stwierdził, że Kessell w swym aroganckim zaślepieniu, które nie pozwalało mu zobaczyć narastającego wokół niego niebezpieczeństwa, popełnił oczywisty błąd. Wszystko co musiał zrobić, to w czasie następnych kilku minut

opóźnić chwilę, w której czarnoksiężnik podejmie rozstrzygające sytuację działanie. Odruchowo chwycił sztylet i rzucił nim w Kessella, choć wiedział, że Kessell trwa w jakiejś perwersyjnej symbiozie z Crenhsinibonem, i że ta mała broń nie ma szans uderzenia w cel. Drow miał nadzieję zaburzyć koncentrację czarnoksiężnika i rozzłościć go, żeby odciągnąć jego wściekłość od pola bitwy.

Sztylet przeciął powietrze. Drizzt odwrócił się i uciekł.

Z Crenshinibona wystrzelił cienki płomień i stopił broń, zanim ta trafiła w cel, ale Kessell poczuł się urażony.

- Powinieneś być skłonić się przede mną! - wrzasnął do Drizzta. - Błuznierczy psie, zasłużyłeś na to, aby być nacją pierwszą ofiarą w tym dniu! - Przesunął kryształ z krawędzi urwiska, celując nim w uciekającego drowa. Lecz gdy się odwracał, zapadł się po kolana w stopniały śnieg. I nagle także on usłyszał złowrogi protest góry.

Drizzt wyłamał się ze sfery wpływu reliktu i nie oglądając się za siebie biegł, aby jak najbardziej oddalić się od południowego zbocza Kelvin's Cairn. Zanurzony teraz już po pierś Kessell szamotał się, chcąc się wyswobodzić z topniejącego śniegu. Znów wezwał moc Crenshinibona, lecz jego koncentracja zachwiała się pod naciskiem stresu, wywołanego czekającym go losem.

Akar Kessell poczuł słabość, po raz pierwszy od wielu lat. Nie był Tyranem Doliny Lodowego Wichru, lecz początkującym uczniem, który zamordował swego nauczyciela.

Kryształowy relikwiarz odrzucił go.

Nagle spadł lawiną wszystek śnieg ze zbocza góry. Grzmot wstrząsnął ziemią na wiele mil dokoła. Ludzie i orki, gobliny, a nawet ogry powalone zostały na ziemię.

Kessell przycisnął do siebie kryształ, gdy zaczął spadać, lecz Crenshinibon sparzył mu ręce, odpychając go. Kessell zawiódł zbyt wiele razy. Artefakt nie akceptował go już dłużej w roli władcy. Kessell, gdy tylko poczuł, że relikwiarz wyslizguje mu się z palców, wrzasnął. Jednak jego krzyk utonął w

grzmocie lawiny. Wokół niego zamknęła się zimna ciemność, spadając, tocząc się wraz z nim w dół. Kessell desperacko wierzył, że jeśli nadal będzie trzymał kryształ, przeżyje nawet i to. Było to jednak małe pocieszenie, gdy spadł na niższy szczyt Kelvin's Cairn.

A połowa pokrywy śnieżnej wylądowała na nim.

\* \* \* \* \*

Armia potworów widziała ponowny upadek swego boga. Nic stymulująca ich ruch szybko zaczęła się rwać, lecz w czasie, gdy Kessell pojawił się ponownie, udało im się w pewnym stopniu skoordynować swoje działania. Dwa mroźne olbrzymy, jedyne prawdziwe olbrzymy, które pozostały w armii Kessella, objęły dowództwo. Wezwały do siebie elitarną straż ogrów, a potem wezwały szczepy orków i goblinów, aby zgromadziły się wokół nich i postępowały za ich przewodnictwem. Jednak rozbieżność w armii było oczywiste. Rywalizacja między szczepami, zduszona żelazną dominacją Akara Kessella, ujawniła się teraz ponownie w formie rażącego braku zaufania. Tylko strach przed nieprzyjaciółmi skłaniał ich do walki i tylko strach przed olbrzymami utrzymywał ich w szyku obok innych szczepów.

- Witaj, Bruenorze! - zaśpiewał Wulfgar, rozszczepiając głowę następnego goblina, gdy w końcu horda barbarzyńców przebiła się do krasnoludów.

- I ty witaj, chłopcze! - odparł krasnolud, zatapiając swój topór w piersi przeciwnika. - Wiele czasu upłynęło od chwili, gdy widziałem cię po raz ostatni. Sądzę, że zabiłeś już swoją porcję tych szumowin!

Jednak w tej chwili uwaga Wulfgara skierowana była gdzie indziej. Odkrył dwóch olbrzymów, dowodzących armią.

- Mroźne olbrzymy - powiedział do Bruenora, kierując jego wzrok na krąg ogrów. - To oni utrzymują razem szczepy!



- Najlepszy kasek! - roześmiał się Bruenor. - Prowadź!

Wraz ze swymi towarzyszami i Bruenorem u boku, młody król ruszył przed siebie wyrabując sobie drogę przez szeregi goblinów. Ogrzy stoczyły się przed frontem swych nowo zyskanych towarzyszy, aby zablokować drogę barbarzyńcom.

Wulfgar był wystarczająco blisko swego celu. Aegis-fang świsnęła poza szeregi ogrów i trafił jednego z olbrzymów w głowę, zwalając go bez życia na ziemię. Drugi, gapiąc się z niedowierzaniem na człowieka, który był zdolny do wykonania tak śmiertelnie skutecznego rzutu przeciwko jednemu z jego rasy i to z takiej odległości, zawahał się tylko przez chwilę zanim uciekł z pola bitwy. Nie zniechęcone tym zjadliwe ogry rzuciły się na oddział Wulfgara, spychając go do tyłu. Wulfgar był usatysfakcjonowany i z chęcią odstąpił pod ich naporem, chcąc połączyć znowu gros sił ludzi i krasnoludów. Jednak Bruenor nie pałał chęcią do tego pomysłu. Był to typ chaotycznych walk, który lubił najbardziej. Zniknął pod długimi nogami czołowej linii ogrów i ruszył, niewidoczny w pyle i zamieszaniu, w kierunku swoich szeregów.

Kątem oka Wulfgar zauważył dziwne odejście krasnoluda.

- Dokąd idziesz? - zawołał za nim, lecz rwący się do walki Bruenor nie słyszał wołania, nie miał też zamiaru zważać na nie.

Wulfgar nie widział biegu dzikiego krasnoluda, lecz mógł oszacować pozycję Bruenora, lub przynajmniej miejsce, w którym był przed chwilą - tam ogr za ogrem zginali się w niespodziewanym bólu, chwytając się za kolano, podudzie lub pachwinę.

Mimo całego zamieszania, te orki i gobliny, które nie były zaangażowane w bezpośrednią walkę, patrzyły uważnie na Kelvin's Cairn, czekając na ponowne wskrzeszenie.

Był tam, tylko osiadły teraz na niższych zboczach śnieg.

\* \* \* \* \*

Żądni odwetu wojownicy z Caer-Konig i Caer-Dineval postawili na swoich łodziach wszystkie żagle i wpłynęli się nimi lekkomyślnie na piaski mielisz, żeby uniknąć zwłoki koniecznej przy cumowaniu na głębszych wodach. Wyskoczyli z łodzi i pobiegli do brzegu, rozchlapując wodę i rzucając się w wir bitwy z nieustraszonym szaleństwem, które odrzuciło ich przeciwników. Gdy stworzyli przyczółki na lądzie, Jensin Brent zebrał ich razem w ścisłą formację i skierował na południe. Burmistrz słyszał odgłosy walki daleko w tym kierunku i wiedział, że ludzie z Good Mead i Dougan's Hole przebijają się na północ aby dołączyć do jego ludzi. Planował spotkać ich na Eastway, a potem ruszyć na zachód - w kierunku Bryn Shander ze wzmocnionymi siłami.

Wiele goblinów po tej stronie miasta dawno już uciekło, a jeszcze więcej zniknęło na północnym zachodzie, w kierunku ruin Cryshal-Tirith i głównej bitwy. Armia Lac Dinneshere śpieszyła do swych zadań. Dotarła do drogi z niewielkimi stratami i okopała się w oczekiwaniu na południowców.

\* \* \* \* \*

Kemp wypatrywał z niepokojem sygnału z samotnego statku, żeglującego po wodach Maer Dualdon. Burmistrz Targos, wyznaczony dowódcą sił czterech miast tego jeziora, jak dotąd działał ostrożnie, bojąc się silnego ataku z pomocy. Trzymał swych ludzi z dala, pozwalając im walczyć tylko z tymi potworami, które na nich się natknęły, chociaż po usłyszeniu odgłosów walki, niosących się przez równiny, taka zachowawcza postawa, raniła jego waleczne serce. Gdy minuty upływały bez oznak nadciągania posiłków dla sił goblinów, burmistrz wysłał mały szkuner, aby popłynął wzdłuż wybrzeża i przekonał się co opóźnia siły okupujące Termalaine. Nagle wypatrzył białe żagle. Na dziobie widniała wysoko wciągnięta flaga sygnałowa, której Kemp najbardziej pożądał, lecz najmniej się spodziewał: czerwona flaga połowowa, choć w tym przypadku

oznaczała ona, że Termalaine jest wolne, a gobliny uciekły na północ.

Kemp pobiegł na najwyższe miejsce, jakie mógł znaleźć, z twarzą zaczerwienioną od żądz zemsty.

- Przełamcie szeregi, chłopcy! - zawołał do swych ludzi. - Wyrąbcie mi drogę do miasta na wzgórzu! Niech Cassius wróci i zastanie nas siedzących na progach swego miasta!

Krzyczeli dziko z każdym krokiem, krzykiem ludzi, którzy stracili swe domy i rodziny, i widzieli swe miasta palone. Wielu nie miało już nic do stracenia. Wszystkim, co mieli nadzieję osiągnąć, był smak gorzkiej satysfakcji z zemsty.

\* \* \* \* \*

Bitwa trwała do rana. Ludzie i potwory podnosili miecze i włócznie, które, wydawało się, waży dwukrotnie więcej od nich. Jednak wyczerpanie, choć spowalniało ich refleks, nie uśmierzyło gniewu płonącego we krwi każdego z walczących.

Gdy walka przedłużała się, a oddziały zostały beznadziejnie odłączone od swych dowódców, szeregi walczących stały się nie do rozróżnienia. W wielu miejscach gobliny i orki walczyły między sobą, niezdolne nawet przy tak łatwym dostępie do wspólnego wroga pozbyć się nienawiści trawiącej od dawna rywalizujące ze sobą szczepy. Gęsta chmura pyłu okrywała miejsca największego natężenia walk; oszałamiający szcęk stali uderzającej o stal, mieczy walących w tarcze i przerażające krzyki umierających, krzyki bólu i zwycięstwa zlewały się w jeden ogłuszający łoskot. Jedynym wyjątkiem był oddział zaprawionych w bojach krasnoludów. Ich szeregi nie zachwiały się ani nie rozpadły, choć jak dotąd Bruenor nie wrócił do nich po swym dziwnym oddaleniu się.

Krasnoludy wraz Wulfgarem i jego małym oddziałem, oznaczając

miejsce, na które mieli wracać zapewnili barbarzyńcom mocną pozycję, aby ci mogli z niej uderzyć. Młody król był znów w szeregach swych wojowników, gdy dołączył do nich Cassius ze swymi siłami. Burmistrz i Wulfgar spojrzeli po sobie uważnie, niepewni jak mają się wzajemnie traktować. Obaj byli na tyle rozsądni, aby wierzyć w pełni przymierzu - na teraz. Obaj rozumieli doskonale, że inteligentni przeciwnicy odkładają na bok istniejące między nimi różnice w obliczu większego zagrożenia. Wzajemne wsparcie było jedyną korzyścią, z jakiej cieszyli nowi sojusznicy. Razem przewyższali wroga liczebnie i mogli pokonać każdy poszczególny szczep goblinów czy orków, na przeciw którego stanęli. Ponieważ szczepy goblinów nie działały wspólnie, żadna grupa nie miała wsparcia z flanki. Wulfgar i Cassius, wspierając jeden drugiego przy każdym posunięciu, wysłali defensywne grupy wojowników, żeby odpierały grupy atakujące z zewnątrz podczas, gdy główne siły połączonych armii walczyły z jakimś szczepem.

Mimo, że jego oddziały zabijały więcej, niż dziesięciu goblinów za każdego swego poległego, Cassius był zatroskany. Tysiące potworów nie nawiązało jeszcze żadnego kontaktu z ludźmi, nie wyciągnęło też broni, a jego ludzie prawie padali już z wyczerpania. Chciał wycofać ich do miasta. Chciał pozwolić walczyć dalej krasnoludem.

Wulfgar, także znając granice wytrzymałości swych wojowników i wiedząc, że nie ma innej drogi ucieczki, rozkazał swym ludziom postępować za Cassiusem i krasnoludami. To było ryzykowne, gdyż barbarzyński król wcale nie był pewien, czy ludność Bryn Shander wpuści jego wojowników do miasta.

Siły Kempa z zaciekłością zaatakowały stoki stołecznego wzgórza, lecz gdy zbliżyły się do celu, natknęły się na ciężiej uzbrojone i bardziej zdesperowane skupiska humanoidów. Zaledwie sto jardów od wzgórza ugrzęźli i wdali się w walkę na wszystkie strony.

Armie nadchodzące od wschodu miały więcej szczęścia. Ich marsz przez Eastway spotkał się z niewielkim oporem i pierwsi dotarli do wzgórza. Jak

szaleni żeglowali przez jeziora, biegli i walczyli przez całą drogę przez równiny, lecz Jensin Brent, jedyny burmistrz z czterech miast, który przeżył - Schermont i dwaj inni z południowych miast zginęli na Eastway - nie pozwolił im na odpoczynek. Wyraźnie słyszał odgłosy zażartej bitwy i wiedział, że dzielni ludzie na północnych polach, stojąc twarzą w twarz z głównymi siłami armii Kessella potrzebują każdego wsparcia, jakie tylko mogą uzyskać. Jednak, gdy burmistrz poprowadził swe oddziały za ostatni zakręt drogi, prowadzącej do północnej bramy miasta, zamarli patrząc na spektakl najbardziej brutalnej bitwy, jaką kiedykolwiek widzieli, albo słyszeli w pełnych przesady opowieściach. Walczono na ciałach poległych; wojownicy, którzy w jakiś sposób stracili broń okładali pięściami i drapali paznokciami swych przeciwników.

Brent w pierwszej chwili podejrzewał, że Cassius i jego znaczne siły będą w stanie powrócić do miasta samodzielnie. Jednak armie Maer Dualdon znalazły się w opresji.

- Na zachód! - krzyknął do swoich ludzi i natarł w kierunku sił, które znalazły się w pułapce. Nowy wyrzut adrenaliny posłał osłabioną armię w pełnym biegu na ratunek swym towarzyszom. Na rozkaz Brenta zbiegli ze wzgórza w długiej, gęstej tyralierze, lecz gdy dotarli na pole bitwy tylko środkowa grupa parła naprzód. Grupy skrzydłowe zapadły się do środka i cała siła utworzyła prędko klin, którego wierzchołek przebił się przez szeregi potworów i dotarł do walczącej armii Kempa.

Ludzie Kempa z entuzjazmem przyjęli posiłki i połączone siły wkrótce były w stanie cofnąć się pod północny stok wzgórza. Ostatni maruderzy ściągnęli w chwili, gdy armia Cassiusa, barbarzyńcy Wulfgara i krasnoludy przełamali najbliższe linie goblinów i wspięli się na otwartą przestrzeń wzgórza. Teraz, mając przed sobą ludzi i krasnoludy połączonych w jedną siłę, gobliny atakowały ostrożniej. Ich straty były oszałamiające, nie pozostał tutaj żaden olbrzym czy ogr, a kilka całych klanów goblinów i orków leżało martwych. Cryshal-Tirith była stosem poczerniałych gruzów, zaś Akar Kessell został

pogrzebany w lodowym grobowcu.

Ludzie na wzgórzu Bryn Shander ślaniai się z wyczerpania, lecz ich zaciśnięte szczęki niezawodnie mówiły pozostałym potworom, że będą z nimi walczyć do ostatniego tchnienia. Ostatecznie zostali zagnani w ślepą uliczkę, nie mieli już gdzie się cofać.

Wątpliwości wkradły się w umysł każdego goblina i orka, które pozostały, aby wziąć na siebie cały ciężar bitwy. Mimo, że ich siły były nadal prawdopodobnie na tyle wystarczające, aby wykonać zadanie, jeszcze więcej poległo z ręki oszalałych ludzi z Dekapolis i ich śmiercionośnych sprzymierzeńców. Mimo wszystko, który ze szczepów pozostałych przy życiu mógł ogłosić swe zwycięstwo? Bez przywództwa czarnoksiężnika ci, którzy przeżyją bitwę, z pewnością będą mocno naciskani, żeby uczciwie podzielić się łupami bez dalszej walki.

Bitwa o Dolinę Lodowego Wichru nie potoczyła się tak, jak im przyrzekł Akar Kessell.

## Zwycięstwo?

Ludzie z Dekapolis, wraz ze swymi sprzymierzeńcami krasnoludami i barbarzyńcami, wywalczyli sobie przejście ze wszystkich stron szerokich równin i stali teraz zjednoczeni przed północną bramą Bryn Shander. W czasie, gdy ich armia osiągała poszczególne pozycje, do walki całą siłą kiedyś podzielonych grup, a teraz zjednoczonych we wspólnym celu - przeżyciu, armia Kessella zniknęła, odchodząc w zupełnie przeciwnym kierunku. Gdy gobliny po raz pierwszy zaatakowały Przełęcz Lodowego Wichru, ich wspólnym celem było zwycięstwo na chwałę Akara Kessella. Lecz Kessella już nie było, a Cryshal-Tirith została zburzona - wieży, które ich spajały razem zaczęły się rozluźniać, gdy odwieczni, zagorzali przeciwnicy, rywalizujące ze sobą szczepy orków i goblinów, poczęli walczyć ze sobą.

Ludzie i krasnoludy patrzyli na masy najeźdźców ze wzrastającą nadzieją, gdyż na wszystkich obrzeżach olbrzymiej siły z szeregów poczęły się wyłamywać ciemne kształty, uciekając z pola bitwy w tundrę. Jednak obrońcy Dekapolis byli nadal otoczeni z trzech stron, mając za plecami tylko mury Bryn Shander. W tej chwili potwory nie atakowały, lecz tysiące goblinów nadal trwało na swych pozycjach wokół północnych przedpól miast.

Wcześniej, w czasie bitwy, gdy początkowe ataki zaskoczyły najeźdźców, dowódcy zaangażowanych w nie sił obronnych uważaliby taką ciszę za fatalną, zatrzymującą rozpęd i pozwalającą ich ogłuszonym przeciwnikom na przegrupowanie się w bardziej odpowiednie formacje. Teraz jednak nastąpił przełom, niosący podwójne błogosławieństwo: dawał chwilę wytchnienia desperacko potrzebującym jej żołnierzom i pozwalał goblinom i orkom w pełni pojąć ogrom strat, jakie ponieśli. Pola po tej stronie miasta zasłane były dalami; o wiele liczniejsze były na nich ciała goblinów niż ludzi, a żałosny stos gruzów, który kiedyś był Cryshal-Tirith, wzmagał tylko przerażenie u potworów z

powodu tak wstrząsających strat. Nie pozostał żaden olbrzym ani ork, aby wesprzeć ich coraz bardziej przeredzające się szeregi, z każdą upływającą sekundą coraz więcej było widać sprzymierzeńców porzucających ich stronę.

Cassius miał czas na wezwanie wszystkich burmistrzów, którzy przeżyli, do siebie na krótką naradę.

Niedaleko stąd, Wulfgar i Revjak spotkali się z Fenderem Mallotem, wyznaczonym na dowódcę sił krasnoludów, w obliczu niepokojącej nieobecności Bruenora.

- Jestem szczęśliwy, że wróciłeś, potężny Wulfgarze - powiedział Fender.  
- Bruenor wie, że wróciłeś.

Wulfgar rozejrzał się po równinie, szukając jakiegoś znaku, że Bruenor nadal wymachuje tam gdzieś swoim toporem.

- Masz jakieś wieści od Bruenora?

- Tak, wkrótce sam go zobaczysz - odparł ponuro Fender.

Umilkli, przepatrując pole.

- Pozwól mi znów usłyszeć dźwięk twego topora - szepnął Wulfgar.

Ale Bruenor go nie słyszał.

\* \* \* \* \*

- Jensinie - zapytał Cassius burmistrza Caer-Dineval, - gdzie są wasze kobiety i dzieci? Czy są bezpieczne?

- Bezpieczne w Easthaven - odparł Jensin Brent. - Teraz dołączyła do nich ludność Good Mead i Dougan's Hole. Są dobrze zaopatrzeni i chronieni. Jeśli szumowiny Kessella zaatakują miasto, ludność powinna dowiedzieć się o niebezpieczeństwie wystarczająco wcześnie, aby móc wrócić na Lac Dinneshere.

- Lecz jak długo będą mogli przeżyć na wodzie? - zapytał Cassius. Jensin Brent wzruszył wymijająco ramionami.



- Do czasu nadejścia zimy, jak sędzę. Powinni zawsze mieć miejsce do lądowania, gdyż pozostałe gobliny i orki nie są prawdopodobnie w stanie opanować nawet połowy długości linii brzegowej.

Cassius wydawał się być usatysfakcjonowany tą odpowiedzią. Zwrócił się do Kempa.

- Lonelywood - odparł Kemp na jego nieme pytanie. - Założę się, że mają się lepiej niż my! Mają wystarczającą ilość łodzi, żeby zbudować miasto na środku Maer Dualdon.

- To dobrze - powiedział do nich Cassius. - To daje nam możliwość utrzymania tego terenu przez jakiś czas, a potem wycofania się w obręb murów miasta. Gobliny i orki, nawet posiadając tak znaczną przewagę, nie mogą mieć nadziei na podbicie nas!

Pomysł ten przemawiał do Jensina Brenta, lecz Kemp nachmurzył się.

- Tak więc, nasz lud będzie bezpieczny - powiedział. - A co z barbarzyńcami?

- Ich kobiety są silne i zdolne do przeżycia bez nich - odparł Cassius.

- Nie obchodzą mnie ich śmierdzące kobiety - wybuchnął Kemp, prawdopodobnie specjalnie podnosząc głos tak, aby Wulfgar i Revjak, prowadzący swą własną naradę niedaleko od nich, mogli go usłyszeć. - Mówię o samych tych dzikich psach! Z pewnością nie masz zamiaru otworzyć im szeroko drzwi, żeby ich powitać!

Dumny Wulfgar ruszył w stronę burmistrza.

Cassius zwrócił się ze złością do Kempa.

- Uparty osioł! - szepnął ostro. - Nasza jedyna nadzieja leży w jedności!

- Nasza jedyna nadzieja leży w ataku! - odparł Kemp. - Przestraszyliśmy ich, a ty teraz żądasz od nas, abyśmy uciekli i ukryli się!

Olbrzymi król barbarzyńców podszedł do dwóch burmistrzów i stanął, górując nad nimi.

- Witaj, Cassiusie z Bryn Shander - Jestem Wulfgar wódz szczepów, które

przybyły, aby dołączyć do was w tej walce.

- A co twój ród może wiedzieć o szlachetności? - przerwał Kemp. Wulfgar zignorował go.

- Słyszałem większą część waszej dyskusji - kontynuował niewzruszony, - i według mojej oceny, twój źle wychowany i niewdzięczny doradca - przerwał na chwilę, - zaproponował jedyne rozwiązanie.

Cassius, podejrzewający, że uwagi Kempa rozwścieczyły Wulfgara, był w pierwszej chwili zmieszany.

- Atakować - wyjaśnił Wulfgar. - Gobliny są teraz niepewne, jakie mogą jeszcze osiągnąć zyski. Zastanawiają się, dlaczego w ogóle poszły za złym czarnoksiężnikiem na to miejsce przeznaczenia. Jeśli pozwolimy im znaleźć znowu zadowolenie w walce, staną się bardziej niebezpiecznymi przeciwnikami.

- Dziękuję ci za twoje słowa, królu barbarzyńców - odparł Cassius. - Jednak uważani, że ten motłoch nie będzie wstanie wesprzeć oblężenia. Opuszczą pola, zanim upłynie tydzień.

- Może - powiedział Wulfgar. - Lecz nawet wtedy twój lud gorzko za to zapłaci. Gobliny odchodząc stąd z własnej woli nie powrócą do swych jaskiń z pustymi rękoma. Nadal jest jeszcze kilka niechronionych miast, na które mogą uderzyć w drodze powrotnej z Doliny Lodowego Wichru. Co gorsze, nie powinni odchodzić stąd ze strachem w oczach. Twoje wycofanie się powinno uchronić życie pewnej ilości twych ludzi, Cassiusie, lecz nie zapobiegnie powrotowi twoich wrogów w przyszłości!

- A więc zgadzasz się z tym, że powinniśmy atakować? - zapytał Cassius.

- Nasi wrogowie obawiają się nas. Patrzą wokół i widzą ruinę, do jakiej ich doprowadziliśmy. Strach jest potężnym narzędziem, szczególnie przeciwko tchórzliwym goblinom. Pozwól nam rozgromić ich całkowicie, jak twój lud uczynił to z nami pięć lat temu - Cassius zobaczył ból w oczach Wulfgara, gdy ten przypomniał sobie te wydarzenia, - i wysłać te śmierdzące bestie w beładnej ucieczce z powrotem do ich górskich domów! Powinno upłynąć wiele

lat, zanim zaryzykują ponowne uderzenie na wasze miasta.

Cassius patrzył na młodego barbarzyńcę z głębokim respektem, a także z niezmierną ciekawością. Nie mógł uwierzyć, że d dumni wojownicy tundry, którzy żywo pamiętali rzeź, jakiej doświadczyli ze strony mieszkańców Dekapolis, przybyli na pomoc społecznościom rybackim.

- Mój lud istotnie rozgromił was, szlachetny królu. Zapytam brutalnie. Dlaczego przybyliście?

- To jest sprawa, o której powinniśmy podyskutować potem, gdy wykonamy swoje zadanie - odparł Wulfgar. - Teraz zaśpiewajmy! Wlejmy przerażenie w serca naszych wrogów i załammy ich!

Zwrócił się do Revjaka i niektórych innych przywódców.

- Śpiewajcie, dumni wojownicy! - rozkazał. - Niech Pieśń Temposa zapowie śmierć goblinów! - Szeregi barbarzyńców ożywiły się; wzniesli dumnie silne głosy do swego boga wojny.

Cassius zauważył wpływ, jaki miała pieśń na najbliższe potwory. Cofnęły się o krok i ścisnęły mocniej broń. Na twarzy burmistrza pojawił się uśmiech. Nadal nie rozumiał obecności barbarzyńców, lecz na wyjaśnienia mógł poczekać.

- Dołączcie do barbarzyńskich sprzymierzeńców! - krzyknął do swych żołnierzy. - Ten dzień będzie dniem zwycięstwa!

Krasnoludy podjęły pieśń wojenną swej prastarej ojczyzny. Rybacy z Dekapolis podjęli Pieśń Temposa, początkowo nieśmiało, potem już obcy akcent i zdania z łatwością spływały z ich warg. Zaraz też przyłączyli się zupełnie, głosząc chwałę swych miast, tak jak barbarzyńcy swych szczepów. Tempo wzrastało, głosy wznosiły się w potężnym crescendo. Gobliny drżały, widząc wzrastający szal swych śmiertelnych wrogów. Strumień dezertersów odpływający z brzegów głównego skupiska stawał się coraz szerszy.

Nagle, jak jedna zabójcza fala, ludzie i krasnoludy zaatakowali ze wzgórza.

\* \* \* \* \*

Drizztowi udało się odpełznąć na wystarczającą odległość od południowego stoku, aby ujść furii lawiny, lecz nadal znajdował się w niebezpiecznym położeniu. Kelvin's Cairn nie była wysoką górą, lecz trzeci jej wierzchołek był stale pokryty głębokim śniegiem i brutalnie wystawiony na działanie Lodowego Wichru, od którego ta kraina wzięła swoją nazwę. Gorsze dla drowa było to, że przemoczył nogi w śniegu stopionym przez Crenshinibona i teraz, gdy wilgoć dookoła jego skóry zmieniła się w lód, poruszanie się w śniegu było wyjątkowo bolesne. Postanowił jednak brnąć dalej, kierując się ku zachodniemu zbocz, oferującemu najlepszą ochronę przed wiatrem. Wkładał w swe ruchy całą wściekłość aż do przesady, wyczerpując całą energię, jaką mógł zgromadzić dla utrzymania krążenia krwi w żyłach. Gdy dotarł do samej grani szczytu i ruszył w dół, szedł już z większą rozwagą, bojąc się, że każdy nagły wstrząs zapewni mu taki sam ponury los, jaki przypadł w udziale Akarowi Kessellowi.

Jego nogi były kompletnie zdrętwiałe, lecz poruszał nimi, prawie zmuszając się do automatycznych ruchów. Nagle poślizgnął się.

\* \* \* \* \*

Szaleni wojownicy Wulfgara pierwsi uderzyli na linię goblinów, rąbiąc i spychając do tyłu pierwszy szereg potworów. Żaden goblin czy ork nie odważył się stanąć przed potężnym królem, lecz w tłoku i zamieszaniu kilku poległo z jego ręki. Jeden po drugim walili się na ziemię. Strach sparaliżował goblina, a ich lekkie wahanie przesądziło o losie pierwszej grupy, która spotkała się z wściekłością barbarzyńców. Jednak prawdziwa kieszka armii znalazła źródło w jej dalszych szeregach. Szczepy, które nawet nie zaczęły walczyć, poczęły

zastanawiać się nad tym, czy mądre jest kontynuowanie kampanii, doszły bowiem do wniosku, że osiągnęły już wystarczającą przewagę nad swymi rywalami w ojczyźnie, zbyt osłabione ciężkimi stratami, by móc rozciągnąć swe terytoria do Grzbietu Świata. Wkrótce po tym, jak po raz drugi wybuchła walka, chmury pyłu wzniesione maszerującymi nogami wzbiły się nad Przełęczą Lodowego Wichru, to tuziny szczepów orków i goblinów ruszyły w stronę swych domów.

Wpływ masowej dezercji na gobliny, które nie mogły tak łatwo uciec, był druzgoczący. Nawet najgłupszy goblin rozumiał, że jedyna szansa odniesienia zwycięstwa nad upartymi obrońcami Dekapolis dla jego ludu leży w przewadze liczebnej.

Aegis-fang dudnił raz po raz, gdy atakujący samotnie Wulfgar wyrąbywał przed sobą drogę zniszczenia. Nawet ludzie z Dekapolis odsuwali się od niego, wytrąceni z równowagi jego okrutną siłą, lecz jego lud patrzył na niego z zachwytem i starał się iść za jego chwalebny przewoźnictwem.

Wulfgar natarł na grupę orków. Aegis-fang uderzył w jednego z nich, zabijając go i zwalając na ziemię tych, którzy byli za nim. Zamach miotem do tyłu dał taki sam rezultat na drugiej flance. W wyniku jednej akcji więcej niż połowa grupy została zabita lub leżała ogłuszona. Ci, którzy pozostali, nie mieli zamiaru atakować potężnego człowieka.

Glensather z Easthaven także zaatakował grupę goblinów, mając nadzieję natchnąć swych ludzi takim samym gniewem, jakim natchnął swych wojowników jego barbarzyński odpowiednik. Lecz Glensather nie był tak imponującym olbrzymem, jak Wulfgar i nie władał bronią tak potężną, jak Aegis-fang. Jego miecz powalił pierwszego goblina, który nawinął się pod rękę, potem odwinął się z ręcznie w tył i spadł na drugiego. Burmistrz walczył dzielnie, lecz w jego ataku brakowało jednego elementu - krytycznego czynnika, który wywyższał Wulfgara ponad innych ludzi. Glensather zabił dwóch goblinów, lecz nie spowodował chaosu w ich szeregach, musiał więc walczyć

dalej. Zamiast uciekać, tak jak przed Wulfgarem, pozostałe gobliny natarły na niego od tyłu.

Glensather już docierał do króla barbarzyńców, gdy okrutny koniec włóczni zanurzył się w jego plecach i wyszedł przez piersi. Będąc świadkiem tego smutnego wydarzenia, Wulfgar rzucił Aegis-fangiem nad burmistrzem, wbijając głowę włócznika w jego piersi. Glensather usłyszał, jak młot trafił w swój cel i jeszcze zdążył się uśmiechnąć w podziękowaniu, a potem upadł martwy na trawę.

Krasnoludy działały inaczej, niż ich sprzymierzeńcy. Raz ustawione w ścisłą formację party przez szeregi goblinów. Rybacy, walczący o życie swych kobiet i dzieci, walczyli i umierali bez strachu. W ciągu mniej niż godziny każda grupa goblinów była rozbita, a w pół godziny później ostatni z potworów padł martwy na krwawe pole.

\* \* \* \* \*

Drizzt ześlizgiwał się na białej fali spadającego śniegu po zboczu góry. Koziółkował bezsilnie usiłując zaczepić się gdzie tylko zobaczył wystający wierzchołek głazu. Gdy zbliżył się do podstawy pokrywy śnieżnej, przestał się ześlizgiwać i potoczył się między szare skały i kamienie, jakby dumny, nie do podbicia szczyt góry wypluł go ze swych trzewi, jak nieproszonego gościa. Jego zwinność i duża doza szczęścia uchroniły go. Gdy w końcu zdołał zatrzymać swój ruch i znalazł oparcie dla stóp, stwierdził, że liczne zranienia są powierzchowne; zadrapanie na kolanie, krwawiący nos i zwichnięty nadgarstek były najgorszymi z nich. Patrząc wstecz Drizzt uznał tę małą lawinę za błogosławieństwo, gdyż szybko zjechał z góry, a nie był pewien, czy winny sposób uniknąłby losu Kessella.

W tej chwili rozgorzała ponownie bitwa na południu. Słyszając odgłosy walki Drizzt przyglądał się z ciekawością, jak tysiące goblinów przechodzą

drugą stroną doliny krasnoludów, uciekając przez Przełęcz Lodowego Wichru w swej długiej drodze do domu. Drow nie był pewien co się stało, lecz doskonale znał reputację goblinów jako tchórzy. Nie poświęcił im jednak zbyt wiele uwagi, gdyż bitwa nie była już jego najważniejszą troską. Jego wzrok powędrował ku stosowi poczerńiałych kamieni, który kiedyś był Cryshal-Tirith. Zszedł z Kelvin's Cairn i skierował się przez Bremen's Run - w kierunku gruzów.

Musiał przekonać się, czy Regis i Guenhwyvar uciekli.

\* \* \* \* \*

Zwycięstwo.

Wydawało się niewielką pociechą dla Cassiusa, Kempa i Jensina Brenta, gdy tak przyglądali się koszmarnym widokom po rzezi na polach - byli jedynymi burmistrzami, którzy przeżyli; siedmiu innych poległo.

- Zwyciężyliśmy - oznajmił ponuro Cassius. Przyglądał się bezsilnie, jak coraz więcej żołnierzy umiera, ludzi, którzy odnieśli śmiertelne rany w walce, lecz nie polegli od razu. Więcej niż połowa mężczyzn z Dekapolis leżała martwa, a wielu jeszcze miało umrzeć później, gdyż prawie połowa z tych, którzy jeszcze żyli, odniosła ciężkie rany. Cztery miasta zostały całkowicie spalone, a jeszcze inne złupione i rozgrabione przez okupujące je gobliny.

Zapłacili straszliwą cenę za swe zwycięstwo.

Barbarzyńcy także zostali zdziesiątkowani. Przeważnie młodzi i niedoświadczeni ci, którzy walczyli z nieustępliwością daną im z urodzenia i umierali przyjmując swój los, jako chwalebny koniec opowieści o ich życiu. Tylko krasnoludy, zdyscyplinowane dzięki wielu walkom wyszły z tego stosunkowo z najmniejszymi stratami. Kilku poległo, kilku innych zostało rannych, lecz większość była gotowa znów podjąć bój, gdyby tylko znalazły się jeszcze jakieś gobliny, które należałoby grzmotnąć! Jednak ich wielkim żalem

było to, że brakowało wśród nich Bruenora.

- Idźcie do swoich ludzi - powiedział Cassius do pozostałych dwóch burmistrzów. - Potem wróćcie wieczorem na naradę. Kemp będzie przemawiał za wszystkich ludzi z czterech miast nad Maer Dualdon, Jensin Brent za ludność znad pozostałych jezior.

- Mamy wiele spraw do rozważenia, a niewiele czasu - powiedział Jensin Brent. - Wkrótce nadejdzie zima.

- Powinniśmy przeżyć! - oznajmił Kemp w swój prowokujący sposób. Lecz nagle uświadomił sobie posępne spojrzenia, jakie rzucili mu jego towarzysze, ustąpił więc trochę ich realizmowi. - Choć będzie to trudne.

- Tak, jak dla mego ludu - powiedział inny głos. Trzej burmistrzowie odwrócili się i zobaczyli olbrzymiego Wulfgara, wyłaniającego się z chmury pyłu; surrealistyczny obraz rzezi. Barbarzyńca był oblepiony pyłem i pokryty krwią nieprzyjaciół, lecz w każdym calu wyglądał na szlachetnego króla.

- Żądam zaproszenia na twą naradę, Cassiusie. Nasze ludy mogą oferować niejedno innym w tych ciężkich czasach. Kemp nachmurzył się.

- Jeśli będziemy potrzebowali zwierząt jucznych, kupimy osły!

Cassius rzucił Kempowi groźne spojrzenie i powiedział do swego nieoczekiwanego sojusznika.

- Oczywiście, że możesz wziąć udział w naradzie, Wulfgarze, synu Beornegara. Mój lud jest ci wdzięczny za pomoc, jakiej nam dziś udzieliłeś. Jednak zapytam cię ponownie, dlaczego przybyłeś?

Po raz drugi tego dnia Wulfgar zignorował dyshonor, jakiego dopuścił się Kemp.

- Aby spłacić dług - odparł Cassiusowi. - A może i dlatego, aby polepszyć życie obu ludów.

- Przez zabicie goblinów? - zapytał Jensin Brent, podejrzewając, że barbarzyńca myśli o czymś więcej.

- To na początek - odparł Wulfgar. - Lecz teraz mamy dużo więcej do



zrobienia. Mój lud zna lepiej tundrę niż nawet samo yeti. Rozumiemy jej mechanizmy i wiemy jak przeżyć. Twój lud odniesie korzyść z przyjaźni z nami, szczególnie w tych ciężkich czasach, jakie nas czekają.

- Ba! - parsknął Kemp, lecz Cassius uciszył go. Burmistrz Bryn Shander był zaintrygowany tymi możliwościami.

- A co twój lud zyska na takiej unii?

- Połączenie - odparł Wulfgar. - Łączność ze światem luksusu, którego nigdy wcześniej nie znaleźliśmy. Szczepy mają w rękach skarby smoka, lecz złoto i klejnoty nie zapewnią ciepła w zimową noc, ani jedzenia, gdy nie uda się polowanie. Twój lud ma co odbudowywać. Mój lud ma bogactwa, mogące odpowiednio zabezpieczyć to zadanie. W zamian, Dekapolis zapewni memu ludowi lepsze życie. - Cassius i Jenson Brent pokiwali głowami, zgadzając się na przedłożony przez Wulfgara plan.

- W końcu i to może jest najważniejsze. - podsumował barbarzyńca. - Faktem jest, że potrzebujemy siebie wzajemnie, przynajmniej teraz. Oba nasze ludy są osłabione i nieodporne na niebezpieczeństwa tej krainy. Razem, nasze pozostałe siły pozwolą nam przetrwać zimę.

- Intrygujesz i zaskakujesz mnie - powiedział Cassius. - Weź więc udział w naradzie, na moje osobiste zaproszenie i zrealizujemy plan, który przyniesie korzyści wszystkim tym, którzy przeżyli bitwę z Akarem Kessellem!

Gdy Cassius odwrócił się, Wulfgar chwycił Kempa za koszulę swą potężną ręką i bez wysiłku podniósł z ziemi burmistrza Targos. Kemp bił w muskularne przedramię, ale stwierdził, że nie ma szans uwolnienia się z żelaznego chwytu barbarzyńcy. Wulfgar spojrzał na niego groźnie.

- Teraz - powiedział, - jestem odpowiedzialny za cały mój lud. Nie zwracani więc uwagi na przykrości zadane z twojej strony, lecz gdy nadejdzie dzień, że nie będę już królem, musisz się bardzo starać, aby nie wejść mi w drogę! - Drgnięciem nadgarstka rzucił burmistrza na ziemię.

Kemp, zbyt przestraszony, aby się rozłościć, lub może zakłopotany,

siedział tam, gdzie wylądował i nic nie mówił. Cassius i Brent szturchnęli się porozumiewawczo i zachichotali cicho. Nagle zobaczyli zbliżającą się dziewczynę, trzymała rękę na zakrwawionym temblaku, a jej twarz i kasztanowe włosy pokryte były warstwą kurzu. Wulfgar także ją zobaczył, a widok jej ran zabolął go mocniej, niż zaboląłyby go własne rany.

- Catti-brie! - krzyknął rzucając się w jej kierunku. Uspokoila go wyciągnięciem ręki.

- Nie jestem ciężko ranna - zapewniła Wulfgara spokojnie, lecz dla barbarzyńcy było oczywiste, że jej rany są poważne. - Choć nie odważę się pomyśleć, co by się ze mną stało, gdyby nie przybył Bruenor.

- Widziałaś Bruenora?

- W tunelach - wyjaśniła Catti-brie. - Wdarto się tam kilku orków. Może powinnam była zawalić tunel, jednak nie było ich wielu i słyszałam, że krasnoludy radzą sobie doskonale na polu bitwy na górze. - Przerwała, ale po chwili ciągnęła dalej. - A więc Bruenor zszedł na dół, mając orków za plecami. Belka podtrzymująca zawaliła się; sądzę, że Bruenor przebił się, tam było zbyt wiele kurzu i zamieszania.

- A Bruenor? - zapytał z niepokojem Wulfgar. Catti-brie obejrzała się na pole.

- Jest gdzieś tam. Pytał o ciebie.

\* \* \* \* \*

W chwili, gdy Drizzt dotarł do ruin, będących kiedyś Cryshal-Tirith, bitwa zakończyła się. Widoki i dźwięki dochodzące z poboju napierały na niego ze wszystkich stron, lecz jego cel nie uległ zmianie. Elf zaczął się wspinać po zdruzgotanych kamieniach. Prawdę mówiąc, drow uważał się za głupca podejmując się tak beznadziejnego zadania. Nawet gdyby Regisowi i Guenhwyvar udało się uciec z wieży, to jaką mógł mieć nadzieję na

odnalezienie ich? Uparcie dążył naprzód, odmawiając poddania się urągającej mu nieodpartej logice. Tym właśnie różnił się od swego ludu, to właśnie wyciągnęło go w końcu z niezgłębionych ciemności jego ogromnych miast. Drizzt Do'Urden pozwolił sobie na odczuwanie współczucia.

Wspinał się po zboczu gruzowiska i zaczął kopać w szczątkach gołymi rękoma. Większe bloki nie pozwalały mu wkopać się głębiej w stos, lecz nie ustawał, zerkając nawet w najwęższe szczeliny i szpary. Oszczędzał swą poparzoną lewą rękę i wkrótce jego prawa ręka zaczęła krwawić od zadrapań, lecz pracował dalej, poruszając się najpierw wokół stosu, a potem wspinając się wyżej. Jego nieustępliwość w końcu została nagrodzona. Gdy dotarł do szczytu pagórka, poczuł znajomą aurę magicznej mocy, a ta zaprowadziła go do niewielkiej szczeliny między dwoma kamieniami. Sięgnął w nią na próbę, mając nadzieję znaleźć nietknięty obiekt i wyciągnął małą figurkę kota. Jego palce drżały, gdy badał czy nie jest uszkodzona. Lecz nie znalazł niczego - magia wewnątrz przedmiotu oparta się ciężarowi kamieni.

Uczucia drowa, co do znaleziska, były jednak mieszane. Mimo, że odczuł ulgę z tego powodu, że Guenhwyvar najwidoczniej przeżyła, obecność figurki powiedziała mu, że Regis prawdopodobnie nie uciekł na otwartą przestrzeń. Serce w nim zamarto. Zabolało go jeszcze bardziej, gdy zobaczył migotanie w szczelinie, sięgnął w nią i wyciągnął złoty łańcuszek z rubinowym wisiorkiem - jego obawy potwierdziły się.

- Odpowiedni grobowiec dla ciebie, dzielny mały przyjacielu - powiedział ze smutkiem i postanowił w tej chwili nazwać ten stos Regisa Cairn. Jednak nie wiedział co spowodowało, że halfling rozstał się ze swym naszyjnikiem, gdyż na łańcuszku nie było ani krwi, ani niczego innego, co wskazywałoby na to, że Regis miał go na sobie w chwili śmierci.

- Guenhwyvar - zawołał. - Choć do mnie, mój cieniu. Odczuwał znajome uczucie w figurce, gdy położył ją przed sobą na ziemi. Nagle ukazała się czarna mgła i uformowała się w wielkiego kota, nie zranionego i w jakiś sposób nawet

wykazującego lepszą kondycję, którą dało mu kilka godzin spędzonych na swym własnym planie.

Drizzt ruszył szybko w stronę swego kociego towarzysza, lecz nagle zatrzymał się, nieopodal ukazał się i począł się scalać drugi obłok mgły.

Regis.

Halfling siedział z zamkniętymi oczyma i szeroko otwartymi ustami, jakby zjadł niezwykle wielki kawałek jakiegoś przysmaku. Jedna z jego rąk była przyciśnięta do oczekującej szczęki, drugą trzymał otworzoną przed sobą. Gdy jego szczęka kłapnęła o puste powietrze, jego oczy otworzyły się nagle w zdumieniu.

- Drizzt! - jęknął. - Naprawdę, powinieneś zapytać, zanim się wymknałeś! Ten doskonale zadziwiający kot chwycił mnie jak kawałek najbardziej soczystego mięsa!

Drizzt potrząsnął głową i uśmiechnął się w mieszaninie ulgi i niedowierzania.

- Och, cudownie - krzyknął Regis. - Znalazłeś mój klejnot. Myślałem, że już go straciłem; z jakiegoś powodu nie odbył tej podróży wraz z kotem i ze mną.

Drizzt oddał mu rubinowy wisiołek. Kot mógł zabrać kogoś w swej podróży przez plany? Drizzt postanowił zbadać ten aspekt mocy Guenhwyvar później.

Pogłaskał kota po karku, a potem odesłał go do jego świata, gdzie mógł dalej dochodzić do siebie.

- Chodź, Regisie - powiedział ponuro. - Zobaczmy, gdzie będziemy mogli pomóc.

Regis wzruszył ramionami i wstał, by podążyć za drowem. Gdy przekroczyli szczyt ruin i zobaczyli widok rzezi rozpościerający się przed nimi, halfling zorientował się w niezwyklej rozmiarach zniszczenia. Nogi omal nie załamały się pod nim, lecz udało mu się, przy pewnej pomocy swego zwinnego

towarzysza, schodzić dalej.

- Zwyciężyliśmy? - zapytał Drizzta, gdy zbliżyli się do poziomu równin, niepewny czy ludzie z Dekapolis nazywają to, co widział przed sobą zwycięstwem, czy klęską.

- Przeżyliśmy - poprawił Drizzt. Wybuchł nagle krzyk, gdy grupa rybaków, zobaczywszy dwóch towarzyszy, rzuciła się ku nim, krzycząc zapamiętale.

- Zabójca czarnoksiężnika i ten, który zdruzgotał wieżę! Drizzt, zawsze skromny, spuścił oczy.

- Witaj Regisie - kontynuowali ludzie. - Bohaterze Dekapolis!

Drizzt zwrócił zaskoczony, ale jednocześnie rozbawiony wzrok na swego przyjaciela. Regis wzruszył tylko bezsilnie ramionami, zachowując się tak, jakby był ofiarą pomyłki, podobnie jak i Drizzt.

Ludzie chwycili halflinga i wzięli go na ramiona.

- Powinniśmy cię zanieść w chwale na naradę odbywającą się w mieście!  
- oznajmili. - Ty, przed wszystkimi innymi powinieneś mieć głos w decyzjach, jakie zostaną podjęte! - Jakby po namyśle, jakiś człowiek powiedział do Drizzta.  
- Ty też możesz przyjść, drowie.

Drizzt odmówił.

- To wszystko zasługa Regisa - powiedział z uśmiechem na twarzy. - Ach, mały przyjacielu, zawsze masz szczęście znaleźć złoto w błocie, w którym tarzają się inni! - Poklepał halflinga po plecach i usunął się na bok, gdy pochód ruszył.

Regis obejrzał się przez ramię i przewrócił oczyma, jakby z niechęcią brał w tym udział.

Jednak Drizzt wiedział lepiej.

\* \* \* \* \*

Rozbawienie drowa trwało krótko. Zanim zdążył odejść, zatrzymało go dwóch krasnoludów.

- Dobrze, że cię znaleźliśmy, przyjacielu elfie - powiedział jeden z nich. Drow z miejsca wyczuł, że przynoszą złe wieści.

- Bruenor? - zapytał. Pokiwali głowami.

- Leży bliski śmierci, nawet już może nie żyje. Pytał o ciebie.

Bez słowa więcej krasnoludy poprowadziły Drizzta przez pole, do małego namiotu, który rozbiły w pobliżu wyjścia ich tuneli i wprowadziły go do środka.

Wewnątrz miękkim światłem płonęły świece. Za samotnym łóżkiem pod ścianą przeciwną do wejścia stał Wulfgar i Catti-brie, z głowami pochylonymi w uszanowaniu.

Bruenor leżał na łóżku, jego głowa i pierś owinięte były zakrwawionymi bandażami. Jego oddech był chrapliwy i pośpieszny, jakby każdy z wdechów miał być ostatnim. Drizzt z powagą podszedł do niego, z determinacją powstrzymując łzy, które kręciły się w jego lawendowych oczach. Bruenor doceniał tylko siłę.

- Czy to... elf? - wysapał Bruenor, gdy zobaczył ciemną postać nad sobą.

- Przyszedłem, najdroższy przyjacielu - odparł Drizzt.

- Zobaczyć... jak odchodzę?

Drizzt nie mógł uczciwie odpowiedzieć na tak bez osłonek postawione pytanie.

- Odchodzisz? - Zmusił się do śmiechu przez zaciśnięte gardło. - Zniosłeś już dużo gorsze rzeczy! Nie chcę słyszeć mowy o jakiejś tam śmierci, niby kto wtedy znajdzie Mithril Hall?

- Ach, mój dom... - Bruenor oparł się wygodnie i wydawało się, że się odprężył, jakby czuł, że jego marzenia mogły go przenieść przez ciemną podróż, która go czekała. - A więc pójdiesz ze mną?

- Oczywiście - zgodził się Drizzt. Spojrzał na Wulfgara i Catti-brie, u nich szukając wsparcia, lecz ci, pogrążeni we własnym smutku, trzymali oczy

zwrócone winnym kierunku.

- Lecz nie teraz, nie, nie - wyjaśnił Bruenor. - Nie przed nadchodzącą zimą! - Zakaszłał. - Na wiosnę. Tak, na wiosnę - głos znów mu zadrżał, jego oczy się zamknęły.

- Tak, przyjacielu - zgodził się Drizzt. - Na wiosnę. Powiniennem cię zobaczyć w twym domu na wiosnę!

Oczy Bruenora znowu się otworzyły, mgła śmierci odpłynęła, zastąpiona dawnymi iskierkami. Uśmiech zadowolenia rozlał się po twarzy krasnoluda, a Drizzt był szczęśliwy, że zdołał uspokoić swego umierającego przyjaciela.

Drow spojrział na Wulfgara i Catti-brie, oni także się uśmiechali. Do siebie - zauważył z zaciekawieniem Drizzt.

Nagle, ku zdumieniu i przerażeniu Drizzta, Bruenor usiadł i zdarł bandaż.

- Właśnie! - ryknął ku rozbawieniu pozostałych w namiocie.

- Mówiłem tak i byłem tego świadkiem!

Drizzt, omal nie zemdlawszy po początkowym szoku, spojrział spode łba na Wulfgara. Barbarzyńca i Catti-brie nie mogli powstrzymać się od śmiechu.

Wulfgar wzruszył ramionami i przestał się śmiać.

- Bruenor powiedział, że mnie zetnie do wysokości karła, jeśli powiem choć słowo!

- I zrobiłby to! - dodała Catti-brie. Oboje pośpiesznie wyszli.

- Narada w Bryn Shander - wyjaśnił w pośpiechu Wulfgar. Na zewnątrz namiotu, wybuchnęli nieskrępowanym śmiechem.

- Niech cię diabli, Bruenorze Battlehammerze! - nachmurzył się drow. Potem, nie mogąc się powstrzymać, objął ramionami baryłkowatego krasnoluda i przycisnął do piersi.

- Daj spokój - jęknął Bruenor, odwzajemniając uścisk. - No, szybko. Mamy mnóstwo roboty przez zimę! Wiosna nadejdzie szybciej niż myślisz, a pierwszego ciepłego dnia odejdziemy do Mithril Hall!

- Gdzie by ono nie było - roześmiał się Drizzt, czując zbyt wielką ulgę, aby się gniewać za ten podstęp.

- Zrobimy to, drowie! - krzyknął Bruenor. - Zawsze robimy!



## Epilog

Ludność Dekapolis i ich barbarzyńscy sprzymierzeńcy określili zimę, która nastąpiła po bitwie, jako trudną, lecz połączywszy swe talenty i środki udało im się przeżyć. W czasie tych długich miesięcy odbyło się wiele narad z Cassiusem, Jensinem Brentem i Kempem reprezentującymi ludność Dekapolis, a Wulfgarem i Revjakiem przemawiającymi w imieniu szczepów barbarzyńskich. Pierwszorzędną rzeczą było oficjalne uznanie przymierza i wzajemne przebaczenie między dwoma ludami, choć wielu po obu stronach oponowało.

Te miasta, które pozostały nietknięte przez armię Akara Kessella, wypełniły się w czasie okrutnej zimy uciekinierami. Odbudowa zaczęła się wraz z pierwszymi oznakami wiosny. Gdy cały region był już na najlepszej drodze do odbudowy i po powrocie ekspedycji barbarzyńców pod przywództwem Wulfgara ze smoczymi skarbami, narady poświęcone zostały podziałowi miast między tych, którzy przeżyli. Stosunki między obu ludami omal nie uległy zerwaniu kilka razy i utrzymane zostały tylko dzięki rozkazom Wulfgara i niewzruszonemu spokojowi Cassiusa. Gdy wszystko w końcu ustalono, barbarzyńcom pozwolono odbudować Bremen i Caer-Konig, bezdomnych z Caer-Konig przeniesiono do odbudowanego Caer-Dineval, a uciekinierom z Bremen, którzy nie chcieli mieszkać pośród koczowników, zaproponowano domy w odbudowanym mieście Targos. Trudna była sytuacja, gdy tradycyjni wrogowie zostali zmuszeni do odłożenia na bok różnic i zamieszkania obok siebie. Zwycięski w bitwie lud miast nie mógł się nazwać zwycięzcami. Każdy poniósł tragiczne straty; nikt nie zyskał na tej walce.

Z wyjątkiem Regisa.

Oportunista halfling za swój udział w bitwie nagrodzony został tytułem Pierwszego Obywatela i najlepszym domem w całym Dekapolis. Cassius chętnie oddał swój pałac „niszczycielowi wieży”. Regis przyjął ofertę

burmistrza i wszystkie inne liczne dary, które napłynęły do niego ze wszystkich miast, gdyż mimo, że w istocie nie zasłużył sobie na te wszystkie nagrody, usprawiedliwiał swój szczęśliwy los, uznając siebie za partnera skromnego drowa. Ponieważ Drizzt Do'Urden nie chciał przybyć do Bryn Shander i odebrać nagrody, Regis uważał, że jego obowiązkiem było to zrobić za niego. To był ten rozpieszczający styl życia, którego halfling zawsze pożądał. Naprawdę cieszył się wielkim bogactwem i luksusem, mimo że ostatnio przekonał się, że za sławę trzeba niejednokrotnie płacić wysoką cenę.

\* \* \* \* \*

Drizzt i Bruenor spędzili zimę na przygotowaniach do poszukiwań Mithril Hall. Drow postanowił dotrzymać słowa, chociaż został wzięty podstępem, gdyż jego życie niewiele się zmieniło po bitwie. Choć to on naprawdę był bohaterem bitwy, nadal stwierdzał, że jest zaledwie tolerowany przez ludność Dekapolis. Barbarzyńcy, poza Wulfgarem i Revjakiem, otwarcie unikali go, mrużąc modlitwy odwracające nieszczęście do swoich bogów, gdy nieuniknione stawało się dla nich spotkanie drowa na drodze.

Lecz drow przyjmował to, że się go wystrzegano, ze stoickim spokojem.

\* \* \* \* \*

- Na mieście plotkują, że na naradzie oddałeś swój głos na Revjaka - powiedziała Catti-brie do Wulfgara, po jednej ze swych wielu wizyt w Bryn Shander.

Wulfgar skinął głową.

- On jest starszy i mądrzejszy pod wieloma względami. Catti-brie badała Wulfgara swymi ciemnymi oczyma. Wiedziała, że były inne powody ustąpienia Wulfgara z godności królewskiej.

- Zamierzasz iść z nimi - stwierdziła z przekonaniem.

- Przyrzekłem to drowowi - zabrzmiało wyjaśnienie Wulfgara, gdy odwrócił się nie chcąc dyskutować z porywczą dziewczyną.

- Znów nie odpowiedziałeś na moje pytanie - roześmiała się Catti-brie. - Idziesz nie dla dotrzymania przyrzeczenia! Idziesz, ponieważ wybrałaś włóczęgę!

- Co ty możesz wiedzieć o włóczędze? - warknął Wulfgar, dotknięty boleśnie tak dokładnym spostrzeżeniem. - Co ty wiesz o przygodzie?

Oczy Catti-brie zamigotały rozbrajającym światłem.

- Wiem - stwierdziła pewnie. - Każdego dnia, w każdym miejscu jest przygoda. Tego się nie nauczyłeś. Gonisz więc po dalekich drogach, mając nadzieję zaspokoić głód podniecenia, płonący w twoim sercu. A więc idź, Wulfgarze z Doliny Lodowego Wichru. Idź za głosem twojego serca i bądź szczęśliwy!

- Może, gdy wrócisz zrozumiesz tę podniecie, jaką daje pozostanie przy życiu - Pocałowała go w policzek i skoczyła do drzwi.

Wulfgar zawołał za nią, mile zaskoczony jej pocałunkiem

- Może wtedy nasza dyskusja będzie bardziej zgodna!

- Lecz nie tak interesująca! - zabrzmiała jej odpowiedź.

\* \* \* \* \*

Pewnego pięknego poranka, wczesną wiosną nadszedł w końcu czas odejścia dla Drizzta i Bruenora. Catti-brie pomogła im zapakować ich przeładowane sakwy.

- Gdy przygotujemy miejsce, zabiorę cię tam! - powiedział Bruenor do dziewczyny jeszcze raz. - Z pewnością załsnia d oczy, gdy zobaczysz potokiem płynące srebro w Mithril Hall!

Catti-brie uśmiechnęła się pobłaźliwie.

- Jesteś pewna, że nic d nie jest? - zapytał Bruenor. Wiedział, że tak jest, ale jego serce rozpływało się w ojcowskiej trosce.

Uśmiech Catti-brie stał się jeszcze szerszy. Dyskutowali już na ten temat sto razy w ciągu zimy. Catti-brie była szczęśliwa, że krasnolud wyrusza na tę wyprawę, ale wiedziała, że będzie go jej bardzo brakowało, gdyż było oczywistym, że Bruenor nigdy nie będzie w pełni zadowolony, dopóki przynajmniej nie spróbuje odnaleźć domu swych przodków.

Wiedziała też, lepiej niż ktokolwiek inny, że krasnolud będzie przebywał w doskonałym towarzystwie.

Bruenor był zadowolony. Nadszedł czas odejścia.

Towarzysze pożegnali się z krasnoludami i wyruszyli do Bryn Shander, żeby pożegnać się z dwoma swymi najbliższymi przyjaciółmi.

Późnym rankiem przybyli do domu Regisa i znaleźli tam też Wulfgara, siedzącego na schodkach i czekającego na nich - z Aegis-fangiem i plecakiem przy boku.

Drizzt spojrział podejrzliwie na rzeczy barbarzyńcy, domyślając się zamiarów Wulfgara.

- Miło nam cię spotkać, Królu Wulfgarze - powiedział. - Wyruszasz do Bremen, lub może do Caer-Konig, aby zobaczyć jak się wiedzie twoim ludziom?

Wulfgar pokręcił głową.

- Nie jestem królem - odparł. - Narady i przemówienia lepiej pozostawić starszym ludziom; miałem ich więcej, niż mogłem znieść. Teraz Revjak przemawia w imieniu ludu tundry.

- A co z tobą? - zapytał Bruenor

- Idę z wami - odparł Wulfgar. - Aby spłacić ostatni mój dług.

- Nic mi nie jesteś winien - oznajmił Bruenor.

- Względem ciebie dług spłaciłem - zgodził się Wulfgar. - I spłaciłem wszystko, co byłem winien Dekapolis i memu własnemu ludowi. Ale jest jeden

dług, od którego się jeszcze nie uwolniłem. - Odwrócił się do Drizzta. - Względem ciebie, przyjacielu elfie.

Drizzt nie wiedział, co ma na to odpowiedzieć. Poklepał olbrzyma po ramieniu i uśmiechnął się ciepło.

\* \* \* \* \*

- Chodź z nami, Pasibrzuchu - powiedział Bruenor, gdy skończyli doskonały obiad w pałacu. - Czterech poszukiwaczy przygód na otwartych równinach. Dobrze by ci to zrobiło i ujęło trochę urosłego przez lata brzucha!

Regis chwycił rękoma za swój krągłutki brzuch i potrząsnął nim.

- Dziękuję, podoba mi się mój brzuch i mam zamiar go zachować. Mam nawet zamiar powiększyć go jeszcze odrobinę.

- Przestaję rozumieć, dlaczego wy wszyscy w ogóle upieracie się przy tym poszukiwaniu - powiedział poważniej. Spędził w zimie długie godziny, próbując wyperswadować Drizztowi i Bruenorowi ten zamysł. - Macie tu łatwe życie, dlaczego chcecie odejść?

- Jest coś więcej do przeżycia, niż dobre jedzenie i miękkie poduszki, mały przyjacielu - powiedział Wulfgar. - Żądza przygody płonie w naszej krwi. Przy panującym w regionie spokoju, Dekapolis nie może nam zaoferować dreszczyku niebezpieczeństwa, lub zadowolenia ze zwycięstwa. - Drizzt i Bruenor pokiwali głowami, w pełni zgadzając się z tym, ale Regis potrząsnął głową.

- A ty nazywasz to żałosne miejsce bogatym? - roześmiał się Bruenor, strzelając swymi sękatymi palcami. - Gdy wrócę z Mithril Hall, wybuduję dom dwa razy większy od tego, wysadzany klejnotami, jakich nigdy przedtem nie widziałeś!

Jednak Regis był przekonany, że przeżył ostatnią swoją przygodę. Gdy skończyli jeść, odprowadził swych przyjaciół do drzwi.

- Jeśli wrócisz...

- Twój dom będzie naszym pierwszym przystankiem - zapewnił go Drizzt.

Gdy wyszli od Regisa, spotkali Kempa z Targos. Stał po przeciwnej stronie ulicy, najwidoczniej czekając na nich.

- On czeka na mnie - wyjaśnił Wulfgar, uśmiechając się na samą myśl, że Kemp zboczył z drogi, aby sprawdzić czy na pewno się go pozbył.

- Żegnaj, dobry burmistrzu - zawołał Wulfgar, kłaniając się nisko. - Prayne de crabug ahm rinedere be-yogt iglo kes gron.

Kemp zrobił wulgarny gest w stronę barbarzyńcy i odszedł. Regis prawie zgiął się wpół ze śmiechu.

Drizzt poznał te słowa, lecz był zaskoczony tym, że Wulfgar wypowiedział je do Kempa.

- Powiedziałeś mi kiedyś, że te słowa są starym zawołaniem bojowym tundry - zauważył. - Dlaczego powiedziałeś je do człowieka, którym najbardziej pogardzasz?

Wulfgar zająknął się przy wyjaśnieniu, które wyciągnęłoby go z tej przykrew sytuacji, lecz Regis odpowiedział za niego.

- Zawołanie bojowe? - wykrzyknął halfling. - To stare przekleństwo barbarzyńskich ochmistrzyń, zwykle rezerwowane dla cudzołóżników - lawendowe oczy drowa zwężyły się, gdy Regis kontynuował, - a oznacza tyle co: „Niech pchły tysiąca reniferów zagnieżdżą się w twoich jądrach”.

Bruenor zgiął się ze śmiechu, wkrótce dołączył do niego Wulfgar. Drizzt także nie mógł się powstrzymać.

- Chodźmy, dzień jest długi - powiedział drow. - Zacznijmy tę przygodę, bo zapowiada się interesująco!

- Dokąd idziecie? - zapytał ponuro Regis. Mała część halflinga w istocie zazdrościła przyjaciółom; musiał przyznać, że wolałby tego uniknąć.

- Najpierw do Bremen - odparł Drizzt. - Powinniśmy uzupełnić

zaopatrzenie i wyruszyć stamtąd na południowy zachód.

- Do Luskanu?

- Może, jeśli to będzie konieczne.

- Szczęśliwej podróży - powiedział Regis, gdy trzech towarzysze odeszli bez dalszej zwłoki.

Regis przyglądał się ich odejściu, zastanawiając się w jaki sposób natrafił na tak głupich przyjaciół. Otrząsnął się z tych myśli i wrócił do swego pałacu - z obiadu zostało jeszcze mnóstwo jedzenia.

Zatrzymał się przed drzwiami.

- Pierwszy Obywatelu! - dobiegło go wołanie z ulicy. Głos należał do hurtownika z południowej dzielnicy miasta, gdzie kupieckie karawany wyładowywały swe towary i ładowały inne. Regis czekał, aż ten się zbliży.

- Jakiś człowiek, Pierwszy Obywatelu - powiedział hurtownik, kłaniając się usprawiedliwiająco, że sprawia kłopot tak ważnej osobie, - pytał o ciebie. Powiedział, że jest przedstawicielem Towarzystwa Bohaterów z Luskanu, wysłanym, aby zaprosić cię na najbliższe posiedzenie. Powiedział, że zostaniesz dobrze wynagrodzony.

- Jak się nazywa?

- Nie powiedział, dał tylko to! - hurtownik otworzył małą sakiewkę wypełnioną złotem.

To było wszystko, co Regis chciał zobaczyć. Ruszył natychmiast na spotkanie z człowiekiem z Luskanu.

Jeszcze raz czyste szczęście uratowało halflingowi życie, gdyż zobaczył obcego, zanim ten zobaczył jego. Natychmiast poznał tego człowieka, choć nie widział go już od lat - po wysadzanej szmaragdami rękojeści sztyletu, wystającej z pochwy na udzie. Regis często rozważał możliwość kradzieży tej przepięknej broni, ale nawet on miał granice swego szaleństwa. Sztylet należał do Artemisa Entreriego.

Pierwszego zabójcy Pashy Pooka.

\* \* \* \* \*

Trzej towarzysze opuścili Bremen przed świtem następnego dnia. Żądni rozpoczęcia przygody nie tracili czasu i byli już daleko w tundrze, gdy pierwsze promienie słońca pojawiły się nad wschodnim horyzontem za nimi. Bruenor nie był jednak zaskoczony, gdy zauważył Regisa leżącego przez pustą równinę, aby do nich dołączyć.

- Znowu pcha się w kłopoty, albo jestem brodatym gnomem - parsknął krasnolud do Wulfgara i Drizzta.

- Witaj - powiedział Drizzt. - Ale czy nie pożegnaliśmy się wcześniej?

- Zdecydowałem, że nie mogę pozwolić Bruenorowi pakować się w kłopoty, gdy mnie nie ma, aby go z nich wyciągnąć - wysapał Regis, usiłując złapać oddech.

- Idziesz? - jęknął Bruenor. - Nie mamy tyle zaopatrzenia, głupi halflingu!

- Nie jem wiele - błagał Regis, w jego głosie pojawił się cień desperacji.

- Ba! Jesz więcej niż nas trzech! Ale mniejsza z tym, możemy o tym porozmawiać w drodze.

Twarz halflinga rozjaśniła się w widoczny sposób, a Drizzt podejrzewał, że domysły krasnoluda, co do kłopotów, nie były dalekie od prawdy.

- A więc jest nas czterech! - oznajmił Wulfgar. - Po jednym reprezentancie czterech ras: Bruenor - krasnoludów, Regis - halflingów, Drizzt Do'Urden - elfów i ja, ludzi. Odpowiednia grupa!

- Nie sądzę, aby elfy wybrały drowa, by ich reprezentował - zauważył Drizzt. Bruenor parsknął.

- Sądzisz, że halflingi wybrałyby Pasibrzucha za swego szermierza?

- Jesteś szalony, krasnoludzie - odparł Regis.

Bruenor rzucił swą tarczę na ziemię, skoczył obok Wulfgara i wyprostował się przed Regisem. Jego twarz wykrzywiona była w udawanej



złości, gdy chwycił Regisa za ramiona i podniósł go z ziemi.

- Masz rację, Pasibrzuchu! - krzyknął dziko. - Jestem szalony! I nigdy nie wchodzi w drogę komuś, kto jest bardziej szalony od ciebie!

Drizzt i Wulfgar spojrzeli po sobie, uśmiechając się porozumiewawczo.

Przygoda naprawdę zapowiadała się interesująco.

Z podnoszącym się za plecami coraz bardziej słońcem, z wydłużającymi się przed nimi cieniami, ruszyli w dalszą drogę.

Znaleźć Mithril Hall.